闘魂烈伝

公式コンプリート・ガイド

OFFICIAL COMPLETE GUIDE

新日本プロレスリング　闘魂烈伝　公式コンプリートガイド

闘魂烈伝

公式コンプリート・ガイド

ファミコン通信 編集部責任編集

CONTENTS

COUNT 1

INTRODUCTION

モード解説編 04

システム解説編 06

基本攻撃解説編 10

基本動作解説編 14

COUNT 2

WRESTLER DATA

コントローラー操作表の見方 19

藤波 辰爾 20

長州 力 24

武藤 敬司 28

蝶野 正洋 32

橋本 真也 36

馳 浩 40

佐々木 健介 44

越中 詩郎 48

獣神サンダー・ライガー 52

天山 広吉 56

金本 浩二 60

スコット・ノートン 64

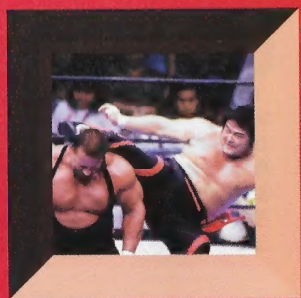
COUNT 3

INTERVIEW NJPW HISTORY

橋本真也＆佐々木健介インタビュー 70

新日本プロレス　軍団抗争の系譜 77

SECRET FILE FOR WINNERS 81

COUNT
INTRODUCTION
闘魂烈伝

モード解説編

ここでは7つの試合モードと、『闘魂烈伝』における試合ルール等を解説。闘いを始めるまえに、まず目を通しておくべし。

すべての闘いは、モードを選択することから始まる

●VS コンピュータ
コンピュータの操るレスラーと対戦。試合が終了するたびにメニュー画面に戻る。1試合だけ遊びたいときや、技の練習などに利用するといいだろう。

●VS プレイヤー2
対人戦を楽しむときは、このモードを選択。お互いに協力しあって、思い出の名勝負をそっくりそのまま再現してみるのもいいかもしれない。

●IWGP選手権試合
IWGPの王座を賭けて争う選手権試合。最初の対戦相手は17代王者の武藤だが、これに勝利すれば自分が新チャンピオンとなる。以後はその選手で闘えば防衛戦。ほかの選手を選べば新王者に挑戦することになるのだ。

●試練の十二番勝負
同レスラー対決を含む12試合を連続して行う、"試練の十二番勝負"。選手選択画面で×ボタンを押せば、メニュー画面へと戻ることができる。"戦いの軌跡"で対戦成績を記録することも可能。全試合を終了するとエンディング画面が流れるが、できることなら全勝して気分よく見たいものだ。

●GIクライマックス リーグ戦
新日本恒例の真夏のビッグイベント、GIクライマックスを総当たりリーグ戦方式で行う。コンピュータ同士の対戦は、試合中にL1、R1、下、×を同時に押すことでスキップできる。地獄のサバイバル戦に生き残れ。

●GIクライマックス トーナメント戦
GIクライマックスをトーナメント方式で行う。優勝するとエンディング画面を見ることができる。これはリーグ戦でも同様だ。1試合でも落としたら、その時点で自分の試合はなくなる。敗者は消え去るしかないのだ。

●コンピュータ観戦
コンピュータ同士の対戦を観戦して楽しむモード。意外な試合展開に驚くことがあるかもしれない。途中でスキップしたくなったら、L1、R1、下、×を同時に押せばオーケーだ。

闘いの続きは"戦いの軌跡"で

"IWGP選手権試合"、"試練の十二番勝負"、"GIクライマックス"のリーグ戦&トーナメント戦。この4つのモードは途中経過と戦績を、"戦いの軌跡"でセーブしておくことが可能である。"GIクライマックス"などの長丁場になると、一気に試合を消化するのは大変だ。そんなときは、対戦相手の選択画面で×ボタンを押し、メインメニューに戻る。"戦いの軌跡"で途中経過をセーブして、再開したいときに"カードロード"でセーブデータをロードすればオーケーだ。なお、"戦いの軌跡"はメモリーカードを1ブロック消費する。ゲームを始めるまえに、空きブロックを確保しておこう。

熱闘の舞台にはどこを選ぶか

会場は4ヵ所の中から好きな場所を選べる。あくまでも実在の会場ではないのだが、どこかで見たような光景である。"東京会場A"は毎年お正月にビッグマッチを行う東京ドームだろうか。収容人員はざっと見たところ6万人は軽く入りそうだ。長い長い花道が特徴的である。夏のGIクライマックス5連戦でおなじみの両国国技館は"東京会場B"。大阪会場は、館内のほの暗い雰囲気からすると、大阪城ホールではなく大阪府立体育館といった感じだ。実際の新日本の興行では少なくなった"屋外特設リング"も用意されている。覗き見されないようにビニールシートで周りを囲っているのだが、それでも木によじ登ったり、近くのビルの屋上に侵入してタダ見を決め込む輩が必ずいるものだ。

リングも4種類。1は新日本のロゴマークが中央に描かれたもの。2はシンプルな青一色のキャンバス。リングと獅子の図柄の3、4には新日本をスポンサードしているBVDのロゴがプリントされている。現在、実際に使用されているマットと同じものだ。

東京会場A

東京会場B＆リング2

大阪会場＆リング3

屋外特設リング＆リング4

勝負を始めるまえにルールを確認

『闘魂烈伝』の試合ルールを説明しておこう。勝敗は、フォール、レフェリーストップ、ギブアップ、リングアウト、反則で決定する。反則は5カウントまで。5カウントを数えると反則負けとなる。場外カウントは20。ただし、選手のどちらかがリング内に戻れば相手が場外に残っていても、カウント1から数え直しとなる。時間切れ及び両者リングアウトは引き分けとなるが、セットアップ画面の"引き分け"の項目を"オフ"にした場合は本部席裁定によって勝者が決められる。判定の基準は体力。少しでも残り体力の多い選手が勝ちとなるのだ。

すべての試合はシングルマッチの1本勝負で行われる。試合時間は5分刻みで、5分から60分まで。無制限も選択可能だ。なお、制限時間を30分以下にした場合にのみ、試合のリプレイをメモリーカードに保存できる。セーブするのに必要な空きブロックは1試合につき1ブロックから7ブロック。保存した試合を観戦するときは、メインメニューの"ベストバウト"でロードする。

システム解説編

リング内での立ち振舞い方を説明するまえに、まずは理論の習得を。ここに掲載した5つの知識は、実戦で必ず役立つはずだ。

打撃。スープレックス。ストレッチ。3つの技の力関係を知る

打撃技。スープレックス技。ストレッチ技、プロレスの技は、この3種類の技に大きく分類することができる。『闘魂烈伝』は、3種類の技に、ある上下関係を持たせているのだ。
まずは下の図を見てほしい。ストレッチ技は打撃技には強いが、スープレックス技には負ける。そのスープレックス技も打撃技にはやられてしまう。このジャンケンのようなルールを、しっかりと頭に叩き込んでおくこと。
同じ攻撃を同時に仕掛けると"あいこ"となり、クォーターネルソンの体勢に。ボタン連打による力比べに勝った者の技が掛かる。打撃技の場合は相打ちとなり、両者ともダメージを受ける仕組みになっている。

△ボタン：
ストレッチ技（グー）

WIN　WIN

LOSE　LOSE

WIN

LOSE

×ボタン：
打撃技（チョキ）

○ボタン：
スープレックス技（パー）

勝ち
自分の技が掛かる。ドロップキックなどのジャンプを組み入れた打撃技に対し、ストレッチ技を出した場合はガードの体勢を取り、ガードされた側は自爆する。

負け
相手の技が掛かる。

あいこ
クォーターネルソンの体勢に。打撃技を同時に仕掛けた場合は相打ちとなる。

あいこ
（ストレッチ技＆スープレックス技）

あいこ（打撃技）

ヒットポイントは5種類。己の肉体を分析しておく

ヒットポイントと攻撃力の関係とは

レスラーには、メイン、頭部、胴体、腕部、脚部。以上、5つのヒットポイント（以下、HP）が設定されている。レスラーごとの各ヒットポイントの数値は基本的に変わらない。どのレスラーも同じである。各HPの数値は表①を参照のこと。
同様に技にも、たとえばバックドロップなら頭部HPと胴体HPといった具合に、相手のどの部位に、どれだけのダメージを与えるか。つまり、攻撃力が設定されている。失敗すると、逆に自分がダメージを受ける技もあるので注意。自爆時に自分が受けるダメージは、その技の攻撃力の3分の1だ。

疲労度と回復値の相関関係を知る

疲労度というパラメーターも設定されていて、メインHPの残りのパーセンテージによって3段階に分類される。この疲労度の段階によってメインHPが最大何パーセントまで回復されるかが異なってくる(表②)。

疲労度に加えて、歩いている。停止しているのか。リング内にいるのか、場外にいるのかなど、そのときの状態と状況によっても回復値の増減が変化する(表③)。例えば疲労度がBのときに、闘魂ラッシュの状態で、さらに場外で流血しながらダウンしているというケース。このときは、9+2+1−1で11という数値が回復値になる。ちなみに、これらの回復値はすべて30分の1秒ごとのもの。1秒間の回復値を知りたいときは、その数値に30を掛ければいいわけだ。

メインHPは時間の経過とともに回復していくが、サブHPは減る一方だ。メインHPが減少するとファイティングポーズ時の体の上下動が遅くなり、腕部なら腕が下がる。脚部にダメージが蓄積すると移動スピードが低下。頭部HPが一定以上減っているときに、流血の可能性のある技で攻撃。頭をコーナーマットに叩きつけるか、場外フェンスに叩きつけると額が割れる。これらの変化は見た目ですぐ判断できるので、自分の残り体力を知る目安にするといいだろう。

また、サブHPが減少すると、攻撃力まで低下する。例えば腕部HPが70パーセントのときは、ラリアットなどの腕部を使う技の攻撃力は、通常時よりも15パーセント少ない85パーセントとなる。サブHPと攻撃力の関係は表④を。

攻撃を受けると何故ダウンするのか

HPのほかに、"ダウンカウンター"というパラメーターも用意されている。これは耐久力のことで、技を受けて蓄積したダメージが設定された数値を超えるとダウンするというもの。この数値は技を受けるたびに、表⑤の計算式に則って加算されていく。ダウンするとすぐに"ダウンカウンター"の数値は減っていき、ゼロになると起き上がる。コントローラーのボタンを連打することで、起き上がるスピードは加速。ダウンしたら、ひたすらボタンを叩け。なお、"ダウンカウンター"の上限値はレスラーによって異なる。詳しくは、18ページからのレスラー解説を参照のこと。

表①　レスラーのヒットポイント

メインHP	100000	腕部HP	80000
頭部HP	80000	脚部HP	80000
胴体HP	80000		

表②　疲労度の段階と最大回復量

疲労度の段階	メインHP量	最大回復量
疲労度A	100〜71%	100%
疲労度B	70〜31%	80%
疲労度C	30〜0%	40%

表③　メインHPの回復値

状態	疲労度A	疲労度B	疲労度C	闘魂ラッシュ	場外	流血
停止	9	7	6	2	1	-1
歩行/ダッシュ	6	4	3	2	1	-1
ダウン	11	9	8	2	1	-1
グロッキー	5	3	2	2	1	-1
フォール	10	8	7	2	1	-1

表④　サブHPと攻撃力の変化

サブHP量	攻撃力
100〜71%	100%
70〜31%	85%
30〜0%	70%

表⑤　ダウンカウンターの計算式

メインHP量	計算式
100%〜85%	技のダメージ量÷10×1
84%〜60%	技のダメージ量÷10×1.5
59%〜35%	技のダメージ量÷10×2
34%〜15%	技のダメージ量÷10×2.5
14%〜0%	技のダメージ量÷10×3

➡サブHPが100パーセントのときは、しっかりとファイティングポーズを取っている。

⬅ダメージが蓄積していくと、このように腕が下がっていく。残りの体力を把握すること。

相手の動きを瞬時に読み取り、攻撃の間合いを体で覚える

スープレックス技とストレッチ技は、技を掛ける前にそれぞれの系統ごとに決まった動作をみせる。この動作をプレモーションと呼ぶ。プレモーション中に相手も攻撃を仕掛けると、さきほど説明したルールに従って、どちらの技が掛かるかが決定されるのだ。

大技になるほどプレモーションの時間は長くなり、✣ボタンを押さない通常の技で約0.3秒。✣ボタンを同時に押す大技だと約0.5秒かかる。プレモーション中は無防備になるため注意が必要だ。またプレモーションの体勢を読み取り、相手が出そうとする技の種類を判別。即座に打ち勝つ技を出せば反撃することができる。相手の動きを一瞬のうちに判断し、裏をかくことがポイントである。

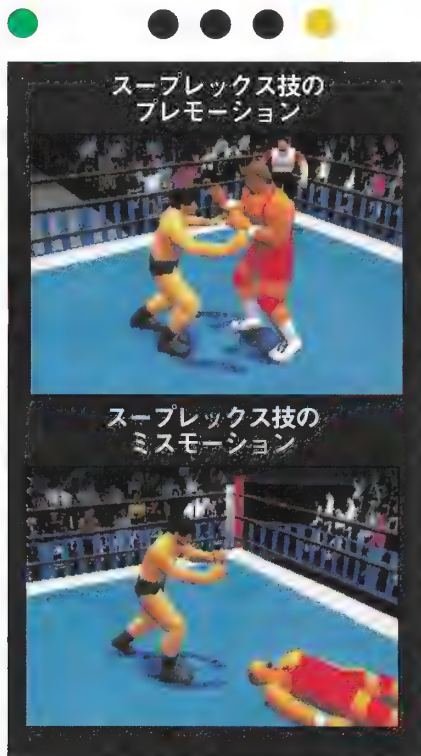
プレモーションと同様に、スープレックス技とストレッチ技には、技が掛かる間合いが存在する。この間合いの中に相手がいるときにだけ、技が掛かるのだ。相手が間合い内にいないときに技を掛けようとしても、プレモーションを出して、1歩前進するだけ。当然、技は掛からないどころか、前進することで相手の攻撃間合いに入ってしまう可能性もある。

逆に相手が攻撃を仕掛けてきたときには、□ボタンを素早く2回押し、バックダッシュ。間合いを外して、攻撃をかわすという作戦も考えられる。攻撃を仕掛ける際には、相手との距離を十分に見極めることが重要なのだ。

スープレックス技のプレモーション

スープレックス技のミスモーション

ストレッチ技のプレモーション

ストレッチ技のミスモーション

得意のパターンで攻める。"クリティカルコンビネーション"で大ダメージを

長州だったら、ぐるりと腕を回すアピールをしてからラリアットといったように、たいていのレスラーは得意の連携攻撃パターンを持っている。『闘魂烈伝』では、ある特定の順番で技を決めると、通常よりも大きなダメージを与えることが可能だ。これを"クリティカルコンビネーション"と呼び、組み合わせの最後の技が与えるダメージが通常の1.25倍になる。ただ、それぞれのクリティカルコンビネーションごとに、制限時間が決められているので注意が必要だ。得意のパターンに持ち込んで、勝利をもぎ取りたい。

⬆長州の"クリティカルコンビネーション"の一例。まずは、腕をグルリと回すアピールで会場を盛り上げる。

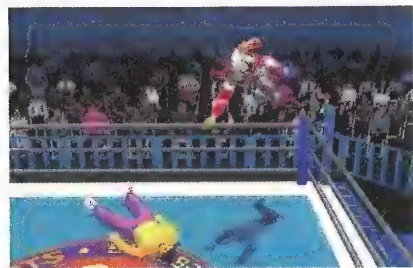
⬆アピールから制限時間である5秒内にラリアットを決めると、与えるダメージは通常の1.25倍となる。

攻め込まれてからが勝負のとき。"闘魂ラッシュ"で形勢逆転

一方的に攻め込まれ、耐えに耐えるレスラー。観客から大声援を受け、突如猛反撃を開始する。実際の試合でもしばしば見られるシーンだが、『闘魂烈伝』でも同じことが起こるのだ。

①自分のメインHPが相手より少ない状態で、②相手の技を8回連続して受ける。このふたつの条件を満たすと、超満員の客席から声援が飛び、"闘魂ラッシュ"という状態になる。この状態になると、画面に表示されているレスラー名が点滅するので、すぐにわかるはず。持続時間はゲーム中の時間で2分、実際の時間で30秒だ。闘魂ラッシュ時には、

①受けるダメージが半分になる。
②メインHPの回復値が上昇する。
③ダウンからの回復のスピードが2倍に。
④攻撃力が1.5倍になる。

また獣神サンダー・ライガーの"シューティングスタープレス"が、闘魂ラッシュ時には、"スターダストプレス"に変化するなど、そのメリットは大きい。レスラーは追い込まれてからが勝負だ。決して試合を捨てず、闘魂ラッシュで形勢逆転を狙うべし。

⬅闘魂ラッシュ時に普段と違う技を出せるのは、獣神サンダー・ライガーひとりだけだ。

基本攻撃解説編

相手の技を防ぐだけでは勝ちはない。基本攻撃方法を把握し、攻めて攻めて攻めまくる。それが勝利への最短距離だ。

―リング内での攻撃―

●近距離攻撃

相手との距離が近いときに×○△ボタンを押すと、それぞれのボタンに対応した技が繰り出される。×ボタンは打撃技。○ボタンはスープレックス技。△ボタンはストレッチ技だ。技を掛ける際に✣ボタンを同時に押すと大技になる。相手がグロッキー状態でも、出る技は変化する。なお✣ボタン同時押しで出す技は威力が大きいものの、そのぶん隙も大きいから注意が必要だ。技のプレモーション中に、相手と同じ種類の攻撃を仕掛けた場合はウォーターネルソンの体勢になる。✣ボタンか、×○△□のいずれかのボタンを連打し、力比べに勝った選手の技が掛かる。打撃技を同時に出した場合は相打ち。また相手が、ドロップキックなどのジャンプを組み入れた打撃技を出した瞬間に△ボタンを押すと、ガードの体勢を取り、相手の攻撃を自爆させることも可能だ。

↑ウォーターネルソンでは連打比べに勝った方の技が掛かる。

↑相手の打撃技を△ボタンでガードすることもできるのだ。

●バック攻撃

相手に背後から近づき×○△のいずれかのボタンを押すと、それぞれのボタンに対応する技が繰り出される。技を掛ける際に✣ボタンを同時に押す。あるいは相手がグロッキー状態のときだと、出る技が変化する。なお、技を掛ける際に、相手の返し技を食らう可能性もあるので注意が必要だ。返し技はある一定の確率で自動的に出されるが、残り体力の大きさによってこの確率は変化する。

↑近距離、バック攻撃ともに✣ボタンで大技が。隙が大きいので注意

↑返し技は自動的に繰り出される。残り体力によって確率と技は変化。

●ダウン攻撃

ダウンしている相手に近づいて×か△ボタンを押すと、それぞれのボタンに対応した技が掛かる。相手のダウン状態と技を掛ける位置によって技が変化する。

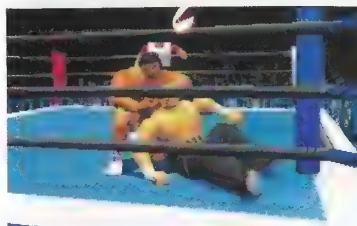
⬅相手がうつぶせ、仰向け。頭側か足側で掛けるかで掛かる技が違う。

●フォールを返す・固め技を外す

相手にフォールされたとき。ストレッチ技や反則技などを外す場合は、✜ボタンか、×○△□のいずれかのボタンを連打。自分で技を解くには、□ボタンを押す。

⬅反則カウントは5まで。それまでに技を解かないと反則負けとなる。

●ロープエスケープ

ストレッチ技を掛けられているときに、✜ボタンを押しながら、×○△□のいずれかのボタンを連打すると、技を外しながら、✜ボタンの押されている方向に相手を引きずって移動する。ロープに体が触れれば、ロープブレイクとなる。

⬅逃げる方向は自由。ロープに最も近い方向に逃げるようにしよう。

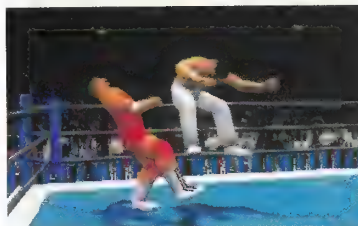
●ギブアップ

L1、R1、下、×を同時に1秒以上押すと、自主的にギブアップし、その時点で試合終了となる。またスタートボタンとセレクトボタンを同時に押すと、リセットが掛かりメニュー画面に戻ることができる。

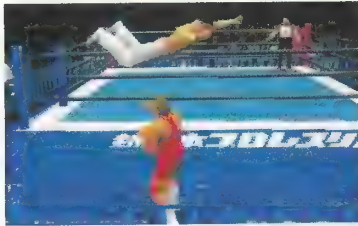
⬅我慢を続けると選手生命を縮める場合もある。無理もほどほどに。

ロープを利用した攻撃

●ダッシュ攻撃

自分が走りながら×ボタンを押すと、ラリアットなどの打撃技が出せる、相手がグロッキー状態だと、出る技が変化する。

⬅不意打ちも有効な戦法だが、ガードされて自滅する危険もある。

●場外への攻撃

ロープに接触し、✜ボタンを場外方向に押しながら×ボタン。走りながら出す技は、リング中央とロープの中間付近で×ボタンを押す。

⬅場外への攻撃をスカされると、自分が大きなダメージを受けてしまう。

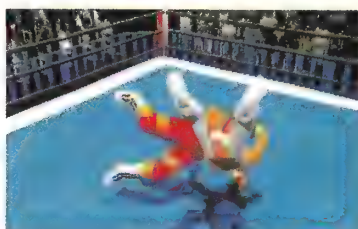
●ロープカウンター攻撃

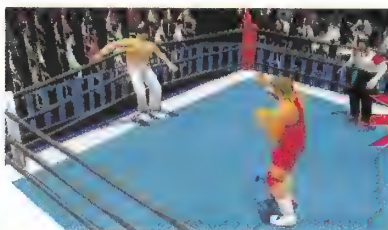
ロープから戻ってくる相手に対して×○△のいずれかのボタンを押すと、それぞれのボタンに対応した技を繰り出せる。なお、この攻撃は、自分がハンマースローで相手をロープに振った場合にのみ有効。相手が自分でダッシュしてきた場合は、ダッシュカウンター攻撃となる。

➡□ボタンでロープに飛ばして、タイミングよくボタンを押すこと。

●ダッシュカウンター攻撃

走っている相手に対して○か△ボタンを押すと、それぞれのボタンに対応した技が掛かる。なお、この攻撃は相手が自らダッシュした場合にのみ有効だ。自分が相手をロープに振った場合は、ロープカウンター攻撃となる。

➡条件が揃わないと仕掛けられない攻撃だが、爽快感は格別。

●リバウンド攻撃

相手にハンマースローでロープに振られたとき、ロープから跳ね返る直前に×ボタンを押すと打撃技を出し、反撃できる。特にスープレックス系の技を狙っている相手に有効。

⬆ロープから跳ね返る直前にタイミングよく×ボタンを押す。

⬆するとこのように反撃できる。練習を積まないと難しいかも。

コーナーポストを利用した攻撃

●トップロープ上への攻撃

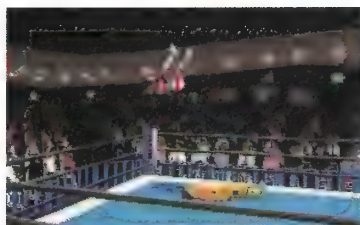
相手がトップロープ上にいるとき、コーナーポスト付近で×か○ボタンを押すと、それぞれのボタンに対応した技が掛かる。相手が正面、後ろのどちらを向いているかで技が変化する。

➡×ボタンだと迎撃ドロップキックなどの打撃技で反撃するのだ。

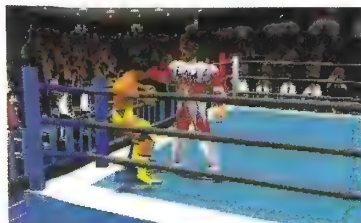
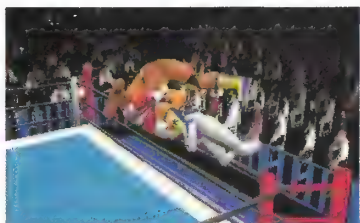
➡○ボタンだとデッドリードライブを始めとする技で投げ飛ばす。

●トップロープからの攻撃

コーナーポストに接触し、✚ボタンをコーナーポストの方向に押しながら×ボタンを押すと、自動的にトップロープに登り、技を繰り出す。相手がリング内にいるのか、場外にいるのか。ダウン中か、立っているのかで出る技は変化する。飛行距離や射程範囲もレスラーや技によって違ってくるので注意が必要。ムーンサルトプレスなどの決まるとフォールに移行する技は、ある特定の範囲内に相手がいなければ、たとえヒットしてもフォールの体勢に移行しない。また剣山攻撃などで反撃される場合もある。

←自爆すると仕掛けた側が大ダメージを。慎重に狙いを定めること。

←フォールの体勢に移行できるかは、相手の位置によって決まるのだ。

●雪崩式攻撃

コーナーポスト付近にいるグロッキー状態の相手に近づき○ボタンを押す。自動的に相手をトップロープに押し上げ、技を掛ける。相手の向いている方向によって技が変化する。

←相手がコーナーにもたれかかっている場合は、まず□ボタンで起こす。

←すかさず○ボタンを押して雪崩式攻撃を。与えるダメージは大きい。

基本動作解説編

走る。トップロープに登るなど、攻撃以外の基本動作を説明しよう。場面場面ですぐに対応できるようにしておくこと。

ダウン中の動作

●ダウンした相手を引きずる

ダウン中の相手の頭か足に近づき、✚ボタンを相手方向に押しながら□ボタン。自分の背後方向に一定距離引きずることができる。

➡ロープ際の相手をリング中央まで引きずり、関節技を仕掛るといい

●ダウンから起き上がる

✚ボタンか、×○△□のいずれかのボタンを連打する。蓄積されたダメージ量によって起き上がるまでの時間は変化する。またダメージが浅い場合は自動的に起き上がる。

➡ダウンしたら、ひたすらボタンを連打。起き上がって反撃開始だ。

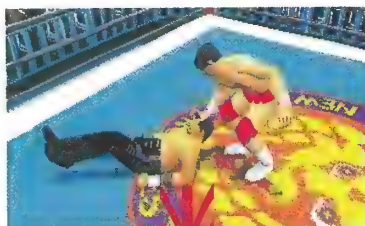
●ダウンした相手を転がす

ダウン中の相手に横から接近し、✚ボタンを相手の方向に押しながら□ボタンを押す。

➡ダウンした相手の腰の横辺りに立ち、✚ボタンと□ボタンを押すこと。

●ダウンした相手を起こす

ダウンしている相手の頭に近づいて□ボタンを押す。相手が仰向けのときに起こすと、相手は自分に背中を向けた状態で。うつぶせのときだと、自分の正面を向いた状態で起き上がる。また起き上がった相手は、しばらくのあいだグロッキー状態となる。

相手が仰向けにダウン

後ろ向きに

相手がうつぶせにダウン

正面を向く

●フォール

仰向けにダウンしている相手に接近して□ボタンを押すとフォールの体勢に。またジャーマンスープレックスやムーンサルトプレスなど、技が決まるとそのままフォールに移行する技もある。フォール中に再度□ボタンを押すと、フォールを解く。相手のフォールを返す場合は✣ボタンか、×○△□いずれかのボタンを連打する。

←いわば句点のように体固めを使い、試合のリズムを刻むのもいい。

グロッキー状態のときの動作

●グロッキー状態からの回復

ダウン状態から起こされると、直前まで蓄積していたダメージの大きさによって数秒間ふらつく。回復するには✣ボタンか、×○△□のいずれかのボタンを連打する。

←グロッキー状態は危険だ。ひたすらボタンを連打し、素早い回復を。

●相手の向きを変える

グロッキー状態の相手に接近して、✣ボタンを相手方向にいれながら□ボタンを押す。横からだと向きを変えることができないので、必ず正面か背後から接近すること。

←✣ボタンを相手のいる方向に押すことを忘れないように。

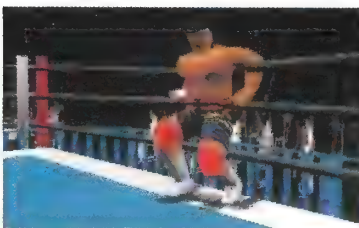
●相手を押す

相手がグロッキー状態のときに接触。✣ボタンを押し続けると、その方向に押すことができる。相手をコーナーポストのそばに移動させるときなどに使うといいだろう。

←都合がいい場所まで移動させて、技を掛けるのがベスト。

ロープを利用した動作

●ロープ際で踏ん張る

相手にロープに振られたとき、ロープにぶつかる直前の方向転換時に□ボタンを押すと、ロープを掴んで止まることができる。相手の攻撃をかわしたならば、反撃のチャンス。

←何度も練習して、ボタンを押すタイミングを体に覚えさせること。

●ダッシュ

走りたい方向に✚ボタンを押しながら□ボタン。□ボタンのみを押すと、向いている方向に走り出す。止まりたいときも□ボタンを押す。また、□ボタンのみを2度続けて押すとバックダッシュとなり、後方に一歩飛びのく。

➡コーナーポストに向かうときにはダッシュして移動しよう。

●ハンマースロー

相手の近くで□ボタンを押すと、相手の腕を取って自分の背後方向にホイップする。なお、相手が自分のほうを向いている場合のみ掛けることができる。

➡相手が背中を向けているときは、向きを変えてからロープに振ろう。

トップロープに関する動作

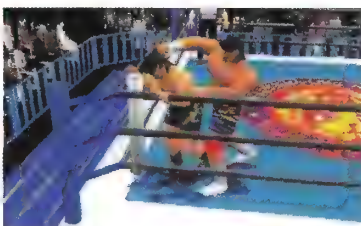
●トップロープから降りる

トップロープ上で□ボタンを押すと降りることができる。もたもたしていると降りる前に飛んでしまうから注意すること。

➡格好悪い行動ではあるが、避けられるよりはマシだ。

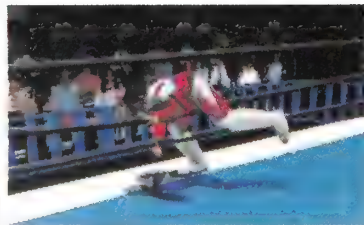
●相手をコーナーマットに叩きつける

自分の背後にコーナーがあるとき、相手の近くで□ボタンを押すと相手の頭を掴んでコーナーマットに叩きつける。

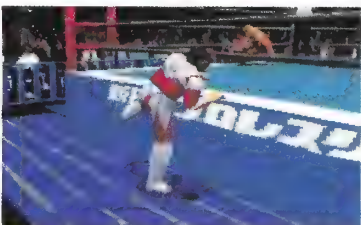
➡叩きつけた直後は相手はグロッキー状態に。雪崩式を狙うのもいい。

場外に関する動作

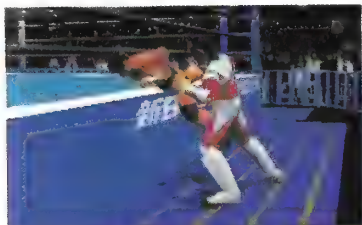
●場外へ降りる

接触するまでロープに近づき、✚ボタンを場外の方向に押しながら□ボタンを押す。

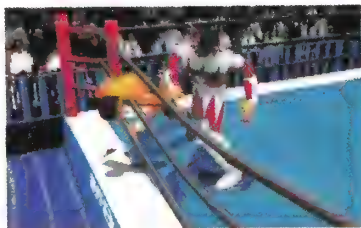
➡エスケープして体力回復を図るのもひとつの戦法だ。

●リングに戻る

場外でリングに接近し、✚ボタンをリング方向に押しながら□ボタンを押す。

➡□ボタンだけを押すと、リングに激突するので注意。

●相手をリングに上げる

自分の背後付近にリングがあるとき、相手の近くで□ボタンを押すと、リングに強制的に押し上げる。どちらかひとりがリングに戻れば、場外カウントは1から数え直しとなる。

←場外カウントが20を数えるまえに、相手をリングに戻そう。

●相手をリングから落とす

自分の背後付近にロープがある場合、相手の近くで□ボタンを押すと相手をリングから落とす。また、ロープ際でダウンした相手を転がしても、場外に落とせる。

←ロープ際での攻防の際には、場外に落とすことも計算に入れよう。

●相手を場外フェンスに叩きつける

自分の背後付近に場外フェンスがある場合、相手の近くで□ボタンを押すと、頭を掴んでフェンスに叩きつける。

←フェンスに叩きつけると、額が割れて流血する可能性もある。

その他の動作

●アピール

相手が場外にいるときか、ダウン中またはグロッキー中にL1またはR1ボタンを押す。選手ごとにアピールの内容は異なる。またアピール中でも相手から攻撃されればダメージを受けるので注意すること。

←アピールを効果的に使って、会場の雰囲気を盛りあげていこう。

●にらむ

相手に正面から接触し、相手方向に✜ボタンを押し続ける。1秒以上にらみ合いを続けると、自動的に張り手合戦になるが、これはダメージにはならない。対コンピューター戦では、まず使えないだろう。

←1秒以上接触し続けると張り手合戦に。対人戦でないと、まず不可能だ。

WRESTLER DATA

WRESTLER DATA

WRESTLER DATA

コントローラー操作表の見方

●追加動作

技が決まると、必ずダウンする。フォールの体勢に移行する。流血の可能性があるなどの追加動作がある場合はここに記してある。

ダウン	技が決まると必ずダウン
フォール	技が決まるとフォールの体勢に移行
流血	技が決まると流血する可能性あり

●ダメージ量

相手のメインHPに与えるダメージ値のこと。ちなみに、この数値は"攻撃力"の欄に記載した数値の合計。自分の"攻撃力"が下がれば、当然ダメージ値の数値も減少する。

●攻撃箇所

頭部、腕部、胴体、脚部。相手の体のどの部位のサブHPにダメージを与えるかを表している。"攻撃力"の欄に記載した数値の合計が、それぞれのサブHPに与えるダメージとなる。自分の"攻撃力"が下がれば、当然ダメージ値の数値も減少する。

●攻撃力

自分の体のどの部位を使って攻撃するかを表す。部位の後ろの数値が攻撃力で、この数値の合計が相手に与えるダメージ量となる。例えば、エルボースマッシュだったら、自分の腕部の力を使い、25のダメージを相手のメインHPと頭部HPに与えるということだ。なお、攻撃力の数値は自分の各サブHPが100パーセントの場合。サブHPの低下によって、数値は変化するので注意。詳しくは7ページの表④を参照のこと。また技を自爆すると、相手に与えるダメージの3分の1を自分が受けることになる。

●カウンター

"ダウンカウンター"に蓄積させるダメージ量は、つねにある計算式に法って算出される。計算式は7ページの表⑤を参照のこと。技によって、その計算式で割り出された数値を100パーセント加算するもの。150パーセントにして加算するもの。10パーセントしか加算しないもの。数値をまったく加算しないもの。
ー10パーセント、つまり相手のダウンカウンターの数値を加算せず、逆に減らしてしまうものの5パターンある。150パーセント加算されるものは、グロッキー状態で仕掛ける大技やトップロープからの飛び技。10パーセントしか加算されなかったり、まったく加算されないものは、ダウン状態の相手に仕掛ける技に多い。ダウン状態のときに"ダウンカウンター"の数値を加算してしまうと、いつまでも起き上がれなくなってしまう。このハマリ状態を防ぐための措置である。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値 400

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	客席を向き3回拍手する	—	—	—	—	—
近距離攻撃	×　（ノーマル）	ローキック	—	20	脚部	脚部20	100%
	×＋✥（ノーマル）	エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	×　（グロッキー）	ボディブロー	—	20	胴体	腕部20	100%
	×＋✥（グロッキー）	延髄斬り	—	35	頭部	脚部35	100%

闘
魂
20
烈
伝
藤波辰爾

TATSUMI FUJINAMI

本名：藤波辰巳、'53年12月28日生まれ。身長185センチ、体重108キロ。
'71年5月9日、岐阜・岐阜市民センター、対新海弘勝戦でデビュー。'78年にニューヨークでWWWF認定ジュニア王座を奪取。日本マットにジュニアヘビー級を定着させた最大の功労者である。

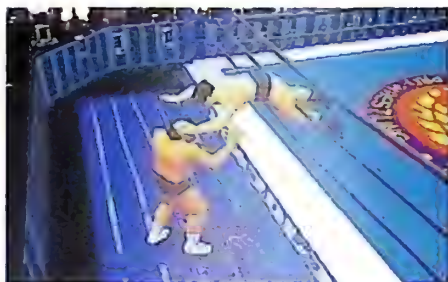
コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値 [illegible]

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	客席を向き3回拍手する	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X　(ノーマル)	ローキック	—	20	脚部	脚部20	100%
	X+✧ (ノーマル)	エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	X　(グロッキー)	ボディブロー	—	20	胴体	腕部20	100%
	X+✧ (グロッキー)	延髄斬り	—	35	頭部	脚部35	100%
	○　(ノーマル)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	○+✧ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○　(グロッキー)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○+✧ (グロッキー)	ドラゴンスクリュー	—	20	胴体 脚部	腕部20	150%
	△　(ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✧ (ノーマル)	ネックブリーカードロップ	—	20	頭部 胴体	腕部20	150%
	△　(グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+✧ (グロッキー)	スモールパッケージホールド	フォール	40	頭部 胴体 腕部 脚部	腕部20 脚部20	100%
ダッシュ攻撃	X　(ノーマル)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X　(グロッキー)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	X	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
バック攻撃	X	ローキック	—	20	脚部	脚部20	100%
	X+✧	延髄斬り	ダウン	35	頭部	脚部35	100%
	○	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✧	ドラゴンスープレックスホールド	フォール	40	頭部	頭部10 胴体10 腕部10 脚部10	150%
	△	コブラツイスト	—	30	胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	△+✧	逆さ押え込み	フォール	40	頭部 腕部 脚部	頭部5 胴体10 腕部15 脚部10	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	バックを取り返す	—	—	—	—	—
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	ドラゴンロケット	ダウン	40	頭部 胴体	頭部10 胴体10 腕部10 脚部10	100%
ダウン攻撃	X (仰向け)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	X (うつぶせ)	ニードロップ	—	25	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部25	-10%
	△ (仰向け・頭側)	ドラゴンスリーパー	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部20 脚部5	—
	△ (仰向け・脚側)	足4の字固め	—	25	脚部	脚部25	—
	△ (うつぶせ・頭側)	ハンマーロック	—	20	腕部	腕部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ダイビングボディアタック	フォール　ダウン	30	胴体	胴体25 脚部5	150%
	X (リング内・ダウン)	ダイビングニードロップ	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部30	—
	X (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	トーキック	ダウン	20	胴体	脚部20	100%

一挙手一投足に人生を注ぎ込む 飛龍のすべてがリングにある

忍耐。藤波の持ち味は耐えることにある。殴られ、蹴られ、投げられる。猛攻にじっと耐え、反撃のチャンスをうかがう。相手の集中力が途切れた瞬間、くるっと相手を丸め込みレフェリーに3カウントを叩かせる。めまぐるしく攻防が入れ代わり、派手な大技がつぎつぎと繰り出される最近のプロレスからすれば、藤波のファイトはいささか地味かもしれない。しかしプロレスはただ飛んだり跳ねたり、危険な技を出せばいいというものでは決してない。試合のなかにどれだけ自分の人生を映し出せるかで、そのレスラーの実力が決まるのだ。ジュニア王座を奪取し、ドラゴン旋風を巻き起こした青年期。"名勝負数え歌"と呼ばれた長州との死闘。猪木という壁を崩そうとして崩しきれないジレンマ。腰を負傷し、絶望のどん底から這いあがった苦しみ。藤波の一挙手一投足から、彼の喜怒哀楽のすべてが伝わってくる。己れの人生を注ぎ込んだとき、逆さ押え込みは必殺技に昇華するのだ。

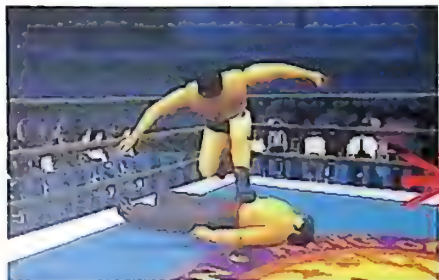
⬆ヘビー級に転向する際に自ら禁じ手としたドラゴンスープレックス。長き封印を解き放ち、再び炸裂する日は訪れるのだろうか。もう一度この目で、藤波の身体が弧を描く様を見てみたいものだ。

⬆ニューヨークからWWWFジュニアのベルトを引っ提げて凱旋。ドラゴン旋風を巻き起こした大技がドラゴンロケット。トップとセカンドロープのあいだを一直線に突き抜けていく姿は本当に美しい。

⬆一時は本気で死ぬことを考えたという腰の負傷欠場からカムバックした際、藤波が編み出したオリジナルホールドがドラゴンスリーパーだ。首と腕とを同時に極める複合関節技である。

⬆全体重で押し潰すダイビングボディアタック。相手の正面からヒットすれば、そのままフォールの体勢に移行できる。いまどきの空中技のような派手さはないが、これはこれで趣がある。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
バックドロップ➡ドラゴンスリーパー	5秒以内
ダイビングニードロップ➡延髄斬り	5秒以内

藤波のクリティカルコンビネーションはふたつ。バックドロップからのドラゴンスリーパーでじわじわと体力を奪うのもよし。ダイビングニードロップからの延髄斬りを狙うときには、相手をいかに素早く引き起こし、技を決められるかがポイントである。

↑仰向けにダウンさせた状態で、ダイビングニーを決めたほうがベター。起こした後、相手の向きを変える必要がない。

↑ダイビングニードロップを決めたら、相手を素早く引き起こし、間髪入れずに延髄斬りを見舞うこと。連携はテキパキと。

闘魂コラム

もし私が藤波辰爾だったら、いかに闘うか

藤波が受けの天才だって、誰が決めたの？

やっぱり、自分自身だよな。仕方ないじゃない、16からずっとプロレスラーなんだから。プロレスで受け身が一番大事なのは知ってるでしょう。でもね、やっぱりレスラーだって痛いんだから。本当は辰っつあんも、前田の蹴りもベイダーのパンチも嬉しくて受けてたわけじゃないはずだよ。こっちが勝手にそう思っているんだけどね。だから、一度ぐらい最初から最後まで攻めっぱなしの辰っつあんを見たいと思ってもバチは当たらないよね。

そういうことなら、相手はできるだけ丈夫な奴がいいよね。天龍だな。間違っても剛じゃないよ。……ゴングが鳴る。藤波いきなり殴る。左のこめかみにヒット。本気のパンチだ。でも天龍まだそれに気づかず首をかしげながら後退するいつもの動き。そんなのんきなことをしている暇はないんだな。すぐ2発目が今度は右に入っちゃったよ。またこめかみにね。痛いよ。さすがに天龍も変だと思う前に怒ったね。けど悪いけどもう遅いんだな。

天龍チョップ！　ほら後ろに回られちゃった、右ヒザに横から裏蹴り。ガクッ、ヒザを折る。効いたね。おっ、どうにか起きてきたよ。ここを待ってたんだ。キミの好きな首固めだよ。返せないのを知ってんだから。1、2、3、ほら勝った。負けたあとに怒らないの！　いいじゃない、目は殴らなかったんだから。

よし、コメントだね。「あいつ何年プロレスやってんだ。すべてに甘い」。決まった！

行谷 則敏
NORITOSHI NAMEGAYA
あらゆるジャンルの仕事をこなす、バーリ・トゥードなフリーライター。医学ジャーナリストとして、某プロレス団体のリングドクターの要請者も勤める。近著は「学校であった怖い話の怖い話」（小社刊）。

闘魂24烈伝
長州力

RIKI CHOSHU

本名：吉田光雄。'51年12月3日生まれ。身長184センチ。体重115キロ。
'74年8月8日、東京·日大講堂、エル·グレコ戦でデビュー。アマレスで'72年ミュンヘンオリンピックに出場の経歴を持つ。「藤波、俺はオマエの噛ませ犬じゃない!!」の名文句はいまでも語り草である。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値450

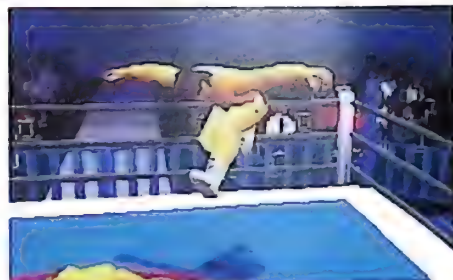
攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	右腕を回す	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X+◆ (ノーマル)	張り手	—	20	頭部	腕部20	100%
	X (グロッキー)	ショートレンジラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%
	X+◆ (グロッキー)	延髄斬り	—	35	頭部	脚部35	100%
	○ (ノーマル)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	○+◆ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○ (グロッキー)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○+◆ (グロッキー)	パワーボム	フォール	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+◆ (ノーマル)	ネックブリーカードロップ	—	20	頭部 胴体	腕部20	150%
	△ (グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+◆ (グロッキー)	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	リキラリアット	ダウン	35	頭部 胴体	胴体10 腕部25	100%
	X (グロッキー)	リキラリアット	ダウン	35	頭部 胴体	胴体10 腕部25	100%
ダッシュカウンター攻撃	○	パワースラム	フォール	35	胴体	胴体5 腕部20 脚部10	150%
	△	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープカウンター攻撃	X	キチンシンク	ダウン	30	胴体	脚部30	150%
	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部10	100%
バック攻撃	X	延髄斬り	ダウン	35	頭部	脚部35	100%
	X+◆	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	○	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+◆	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	△	コブラツイスト	—	30	胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	△+◆	卍固め	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体5 腕部15 脚部15	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	エルボーバット	流血	20	頭部	腕部20	100%
場外への攻撃	止まって	ブランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	10%
	△ (仰向け・頭側)	フェイスロック	—	20	頭部	腕部20	—
	△ (仰向け・脚側)	サソリ固め	—	35	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部15	—
	△ (うつぶせ・頭側)	ハンマーロック	—	20	腕部	腕部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープからの攻撃	X (リング内・立ち)	ダブルスレッジハンマー	ダウン	25	頭部 胴体	腕部25	100%
	X (リング内・ダウン)	ダイビングニードロップ	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部30	—
	X (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺しラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%

全身から噴き出る気迫と闘争心
長州の革命は永遠に続く

　長髪を振り乱しながら全力で踏み潰すストンピング。相手の名前を叫びながら右腕を叩きつけるラリアット。客席をにらみつつ全力で絞りあげるサソリ固め。ひとつひとつの技に気合いを入れ込み、レスラーであることの自負と意地を全身からふりまく。これが長州のプロレスである。長きに渡って全力疾走し続けた長州だが、ここ1～2年は闘魂三銃士をはじめとする若い世代のレスラーに新日本の最前線を任せているといった印象が強い。いったい長州はこれからどこに行こうとしているのだろうか。現在は平成維震軍との抗争を繰り広げているが、まだまだやるべきことがたくさん残っている。"同志"とでも言うべきWARの天龍源一郎との対決も見てみたい。もちろん新日本の若い衆を叩き潰すことも忘れてはならない。ひと息ついたら長州は再び走り始めるに違いない。長州力という男はいつまでも力強く、そして死ぬまで疾走することを運命づけられたレスラーなのだ。

↑「さあ、いくぞ」。右腕を回し、フィニッシュの時間を告げる。ロープに振って正面から叩き込む。あるいは不意をついて後頭部に強烈な一撃を。さまざまなバリエーションで放たれるリキラリアット。

↑ラリアットと並ぶ長州のフェイバリットホールドであるサソリ固め。凄まじい気迫で下半身を絞めあげる。フィニッシュとして使うか、あるいは自ら解いて、ラリアットへと繋いでいくのもいいだろう。

↑「この野郎!!」。相手の名前を絶叫しつつ、ストンピングを叩き込む。単なる繋ぎ技でしかないストンピングも、長州の過剰なまでの気迫が加わることで必殺技の領域にまで昇華するのだ。

↑維新軍を率いて闘っていたころ、よく使っていたダイビングニードロップ。舞い降りるというよりは飛び降りるといったほうがしっくりくる。無骨な長州らしいゴツゴツした飛び道具である。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
アピール➡リキラリアット	5秒以内
リキラリアット➡サソリ固め	5秒以内

長州の代名詞的な技である、リキラリアットとサソリ固めがクリティカルコンビネーションとなっている。この場合はアピールからサソリ固めまでを、ひとつのコンビネーションと考えて攻撃を組み立てたい。ラリアットは後ろから前から叩き込むのがベターだ。

⬆腕を大きく回してラリアットの予告を。相手がグロッキー状態のときにアピールしておくのがベストだろう。

⬆ラリアットは相手をロープに振って狙っても、棒立ちの相手にダッシュしていって見舞ってもどちらでもオーケーだ。

闘魂コラム

もし私が長州力だったら、いかに闘うか

本当なら、新日の選手だったら木戸か石沢になりたいのですが、今回はメジャーな人と厳選されているので、長州にしました。

理由は、宮戸と闘うためです。

まずはガップリ組み、そんでアマレス仕込みの動きで宮戸を翻弄し、モテ遊びます。宮戸がキックしてきても涼しい顔で受け止め、逆に思いっきりどてっ腹にケリをぶち込みます。ヒザまづいた宮戸に、ストンピングをそうだな、30発たっぷりと重くぶち込みます。グロッキーの宮戸の髪を掴んで引きずり起こし、今度は頭突きをぶち込みます。10発ぐらい。

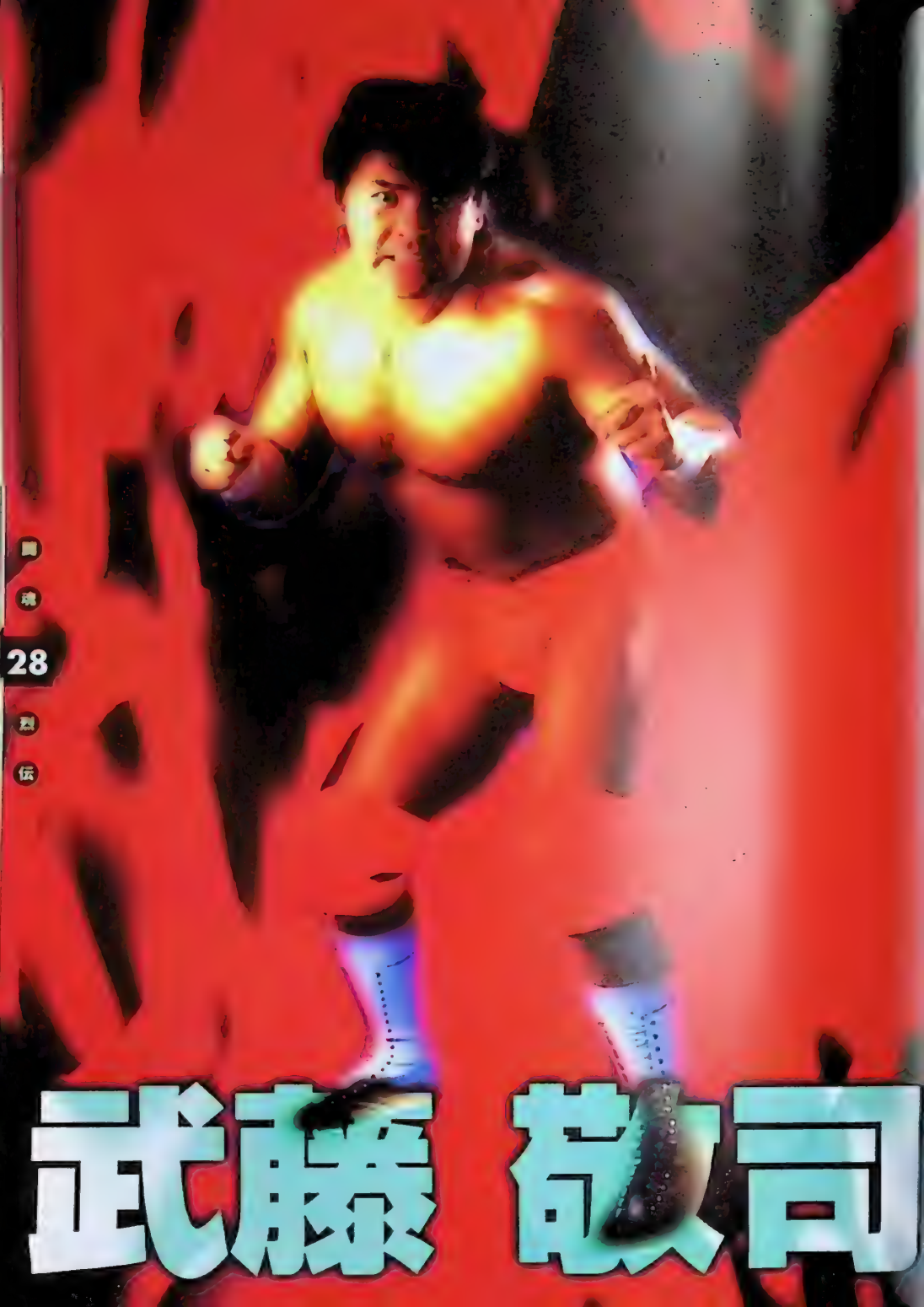
そんでトドメは、バックドロップです。この試合で、ラリアートは出しません。必要なし。バックドロップでも、長州が'82年ごろに藤波に見舞ってた垂直落下式です。これを30発やってみましょう。

すると、宮戸は死んでしまいました。でも、これはあくまでゲームだからいいのです。

死亡した宮戸に、長州はトドメの一撃！そうです、クソをぶっかけるのです。テレビゲーム史上初めて、クソをするシーンが見られます。

でも、こんなうまくはいきません。Uインターとて、みすみす負ける闘いはしない。この試合当日、Uインターは「宮戸は左手小指骨折のため欠場」と発表（もちろんウソ）。代わりに、Uインター最強の男（高田じゃないよ）の安生洋二を出場させると言ってきました。

さすがの長州も、U系最強の安生には苦戦し、それがかえって好勝負となる。と言いたいが、ゲームソフトに安生の本当の実力はインプットされておらず、長州があっさり勝ってしまいます。おしまい。

花くま ゆうさく
YUSAKU HANAKUMA
漫画家。格闘技全般に渡って造詣が深い。代表作に「野良人」（青林堂刊）、などがある。「紙のプロレス」誌で全国50人に格闘技コラム「リングの汁」を発信中

闘魂
28
烈伝
武藤 敬司

本名：同じ。'62年12月23日生まれ。身長188センチ。体重110キロ。
'84年10月5日、埼玉・越谷市体育館、蝶野正洋戦でデビュー。'95年5月、橋本を破りIWGPヘビー級王座を獲得。IWGP王者は優勝できないのジンクスを破り、続く8月のGIクライマックスにも優勝した。

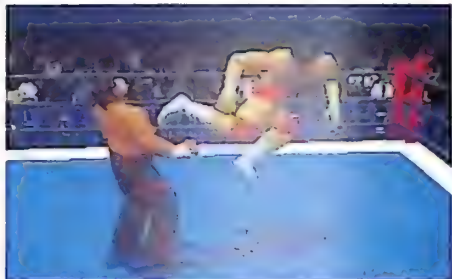
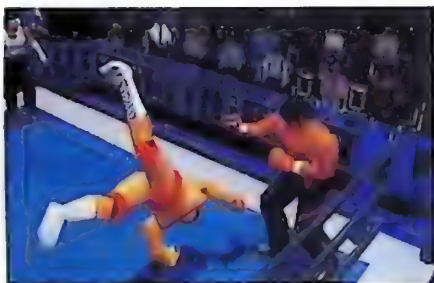
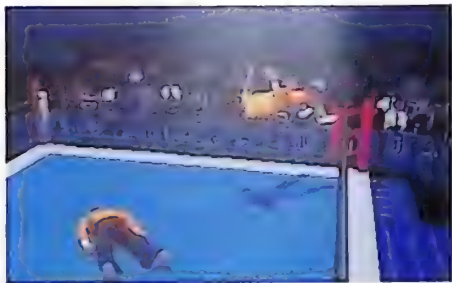
コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値450

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	右手でひさしを作り遠望する	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X　(ノーマル)	エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	X+◇ (ノーマル)	ローリングソバット	—	25	胴体	脚部25	100%
	X　(グロッキー)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	X+◇ (グロッキー)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○　(ノーマル)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	○+◇ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○　(グロッキー)	シュミット式バックブリーカー	—	25	胴体	胴体5 腕部5 脚部15	150%
	○+◇ (グロッキー)	フランケンシュタイナー	流血	35	頭部	胴体5 腕部5 脚部25	150%
	△　(ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+◇ (ノーマル)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△　(グロッキー)	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	△+◇ (グロッキー)	スモールパッケージホールド	フォール	40	頭部 胴体 腕部 脚部	腕部20 脚部20	100%
ダッシュ攻撃	X　(ノーマル)	ジャンピングエルボー	ダウン	30	頭部	腕部25 脚部5	100%
	X　(グロッキー)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	フランケンシュタイナー	流血	35	頭部	胴体5 腕部5 脚部25	150%
	△	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	X	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部10	100%
バック攻撃	X	延髄エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	X+◇	延髄エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	○	フェイスクラッシャー	流血	25	頭部	腕部20 脚部5	100%
	○+◇	ドラゴンスープレックスホールド	フォール	40	頭部	頭部10 胴体10 腕部10 脚部10	150%
	△	コブラツイスト	—	30	胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	△+◇	卍固め	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体5 腕部15 脚部15	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	バックを取り返す	—	—	—	—	—
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	フラッシングエルボー	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	腕部20 脚部10	-10%
	X (うつぶせ)	ギロチンドロップ	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部30	-10%
	△ (仰向け・頭側)	キーロック	—	20	腕部	腕部10 脚部10	—
	△ (仰向け・脚側)	足4の字固め	—	25	脚部	脚部25	—
	△ (うつぶせ・頭側)	キャメルクラッチ	—	25	頭部 胴体	胴体10 腕部15	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースインディアンデスロック	—	25	脚部	胴体5 脚部20	—
トップロープ 上への攻撃	X	迎撃ドロップキック	—	30	脚部	胴体10 脚部20	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ミサイルキック	ダウン	35	頭部 胴体	脚部35	100%
	X (リング内・ダウン)	ムーンサルトプレス	フォール	45	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体35 脚部10	150%
	X (場外)	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体25 脚部10	100%
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式フランケンシュタイナー	流血	45	頭部 胴体	胴体10 腕部10 脚部25	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	スペースローリングエルボー	ダウン	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%

輝ける天才の非凡なセンス
新生・武藤のバク進は止まらない

武藤はプロレスラーになるために生まれてきたような男である。トップロープを掴み、くるっと1回転してリングイン。そして客席をぐるりと見渡す。その姿には自信が溢れ、何より華やかさがある。どうしたら自分を光らせることができるかを考え尽くし、さらに計算だけでは生まれてこない天性の輝きを身につけているのだ。体を震わせながら放つフラッシングエルボー。側転してぶつかっていくスペースローリングエルボー。地味なエルボー攻撃をここまで華麗に見せられることが、武藤の非凡なるレスリングセンスを証明しているではないか。しかし、橋本を破りIWGPヘビー級チャンピオンになった武藤には、華麗さだけではなく同時に重厚さも要求されるようになった。重厚さとは、新日本伝統のストイックなストロングスタイルと言い換えてもいい。相反するふたつの要素を武藤なりに昇華させたとき、真のチャンピオンが誕生するはずだ。新生・武藤に集まる期待は大きい。

↑ただ単にエルボーを落とすだけじゃつまらない。そう考えたのかどうかはわからないが、全身を震わせながら見舞っていくフラッシングエルボー。武藤ならではの華やかさが溢れている。

↑しなやかに、そして力強く蹴りあげるローリングソバット。それにしても武藤の跳躍力は素晴らしい。ヘビー級のレスラーとは思えない打点の高さである。この技ひとつで観客を魅了できる。

↑何もエルボーを当てるために側転する必然性などない。それでも敢えて無駄な動きを取り入れる。何故か。そのほうが派手でかっこいいからだ。この明快さがスペースローリングエルボーの魅力だ。

↑飛距離が長く、スピード感のあるムーンサルトプレス。フォールに移行するためには、ほぼリングの中央に横たえて仕掛けること。位置がシビアなので、失敗しても何度でもトライすべし。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
シュミット式バックブリーカー➡ムーンサルトプレス	10秒以内
雪崩式フランケンシュタイナー➡ムーンサルトプレス	10秒以内
スペースローリングエルボー➡フェイスクラッシャー	5秒以内

シュミット式バックブリーカーからのムーンサルトプレスという連携は、武藤が最も得意とする黄金パターンだ。バックブリーカーを雪崩式フランケンシュタイナーに置き換えても、クリティカルコンビネーションは成立する。制限時間は10秒あるので確実な行動を。

↑相手のメインHPが多いうちは、雪崩式の技はなかなか決まらない。ある程度攻めてからフランケンシュタイナーを狙え。

↑雪崩式フランケンが決まったら、すぐにコーナーに向かおう。相手の位置を動かす必要はない。そのままフォールに移行できる。

闘魂コラム

もし私が武藤敬司だったら、いかに闘うか

ボクが武藤だったら、スティングと闘います。なんつーか華っつーか、フェロモン出しまくってるでしょ、お互い。ボクはフェロモンがないもんで、スンゴクあこがれてるんです。フェロモン野郎に。

フェロモン全開の武藤になれば、女の子にモテモテは確実ですから。あんな髪の毛のくせに、女の子の人気ナンバー1なのは、フェロモンを出しまくってるからです。やはり男の価値はフェロモンで決まるんです!!

そんでね、「キャー、フランケンシュタイナー!! キャー、ムーンサルト!!」とか、とにかく飛びまくって、跳ねまくって、女の子たちをキャーキャー言わせます。最初から最後まで飛びっぱなし。

いや、やっぱり技なんていらないね。ムキムキポーズとか叫んだりとか、アピールしかやらない。相手のスティングも「ワオー!!」って叫ぶだけ。でも、ふたりともフェロモンだけは目いっぱいに出しまくって、女の子の股間をジュンジュン言わせちゃう試合をします。

試合が終わったら、女の子たちがリングサイドまでワンサカ駆け寄ってくるのね。そのなかからキレイどころを5、6人、肩にぶら下げてドレッシングルームに引き揚げる。そこから先は、試合のとき以上にフェロモンを出しまくって、"セクシーターザン"のキャッチフレーズに恥じない、ワイルドでタフな腰つきの強烈なファイトをお見せすることを、ファンの皆さんに約束しましょう!!(談)

西村アメリカ君
NISHIMURA AMERICA-KUN
「紙のプロレス」編集部に生息する、極めてサルに近い人間。デザインもできる。星条旗の全身タイツを身にまとった姿を、「紙のプロレス」誌で目撃されることも「男の価値はフェロモンで決まる」がモットー。

32
蝶野正洋

MASAHIRO CHONO

本名：同じ。'63年9月17日生まれ。身長188センチ、体重108キロ。
'84年10月5日、埼玉･越谷市体育館、武藤敬司戦でデビュー。'91年、'92年、'94年のG1クライマックスを制覇し、夏男の異名を取る。"狼軍団"のリーダーとして天山広吉、ヒロ斎藤とともに活躍中。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値 450

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	客席に向かって両腕を広げ振って招く	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X+✧ (ノーマル)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X (グロッキー)	エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	X+✧ (グロッキー)	延髄斬り	—	35	頭部	脚部35	100%
	○ (ノーマル)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	○+✧ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○ (グロッキー)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○+✧ (グロッキー)	D.D.T.	流血	35	頭部	胴体15 腕部20	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✧ (ノーマル)	ネックブリーカードロップ	—	20	頭部 胴体	腕部20	150%
	△ (グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+✧ (グロッキー)	ショルダーネックブリーカー	—	25	頭部	胴体15 腕部10	150%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	ケンカキック	ダウン 流血	35	頭部 胴体	脚部35	100%
	X (グロッキー)	ケンカキック	ダウン 流血	35	頭部 胴体	脚部35	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	X	キチンシンク	ダウン	30	胴体	脚部30	150%
	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	フライングショルダーアタック	ダウン	35	胴体	胴体10 腕部20 脚部5	100%
バック攻撃	X	ローキック	—	20	脚部	脚部20	100%
	X+✧	延髄斬り	ダウン	35	頭部	脚部35	100%
	○	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✧	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	△	卍固め	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体5 腕部15 脚部15	100%
	△+✧	卍固め	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体5 腕部15 脚部15	100%
	返し技 (HP多)	エルボーバット	流血	20	頭部	腕部20	100%
	返し技 (HP少)	急所蹴り	ダウン	40	胴体 脚部	脚部40	150%
場外への攻撃	止まって	—	—	—	—	—	—
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	フェイスロック	—	20	頭部	腕部20	—
	△ (仰向け・脚側)	S.T.F.	—	40	頭部 脚部	腕部10 脚部30	—
	△ (うつぶせ・頭側)	キャメルクラッチ	—	25	頭部 胴体	胴体10 腕部15	—
	△ (うつぶせ・脚側)	S.T.F.	—	40	頭部 脚部	腕部30 脚部10	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ダイビングショルダーアタック	ダウン	35	頭部 胴体	胴体10 腕部20 脚部5	100%
	X (リング内・ダウン)	ダイビングニードロップ	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部30	—
	X (場外)	ダイビングショルダーアタック	ダウン	35	頭部 胴体	胴体10 腕部20 脚部5	100%
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺しケンカキック	ダウン 流血	35	頭部 胴体	脚部35	100%

激昂と冷静を使い分ける 感情のコントロールこそ強さの源

蝶野はいつもクールだ。どんなに激昂しているように見えても、冷静な部分が必ず残っている。感情をコントロールする術を心得ているのだ。これが蝶野の強さである。いかなる局面においても自分を見失うことなく、相手を自分のペースに引きずり込む。相手に攻めるだけ攻めさせておいて、頃合を見計ったような急所蹴りで試合の流れを一変。顔面を蹴りあげるケンカキックで相手の自尊心を破壊し、殿下の宝刀S.T.F.で勝負を決める。例えばハリー・レイスやニック・ボックウインクル。往年の世界チャンピオンたちを彷彿させる老練な試合運びを、蝶野はシレッとした表情でやってのける。まったくたいした男である。G1クライマックスでは優勝3回と素晴らしい成績を残しているのだが、新日本の最高峰であるIWGPヘビーのベルトにはまだ縁がない。ヒールに転向し、一皮剥けた蝶野にはベルトを腰に巻く資格も、風格も十分に備わっている。ズルくて巧いチャンピオンの誕生は近い。

↑地味なグラウンド技であるS.T.F.を、技に入るそぶりをみせただけで、観客から歓声を浴びるまでに育てあげた蝶野は偉い。この技にひたすらこだわり続けた結果、S.T.F.は必殺技の輝きを得たのだ。

↑相手の攻撃を受けに受けて受けまくったところで、起死回生の一撃　試合の流れを一変させるケンカキック。顔面を蹴りあげることで、肉体と精神の両方にダメージを与える凌辱的な技である。

↑好きなだけ攻め込ませておいてから、不意の一発を。ヒールに転向してから多用するようになった急所蹴り。相手を攻め疲れさせてから、蝶野の荒くれた本性、そして強さが発揮されるのだ。

↑大一番のときにしか使わない、場外へのダイビングショルダーアタック。この技に限らず、場外アタックは仕掛けるタイミングが難しい。相手が起き上がる頃合をしっかりと見極めることが重要だ。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
ケンカキック➡S.T.F.	5秒以内
急所蹴り➡ケンカキック	5秒以内
急所蹴り➡S.T.F.	5秒以内
ダイビングショルダーアタック➡S.T.F.	5秒以内

ケンカキックとS.T.F.。蝶野の試合のポイントとなるのは、このふたつの技だ。相手に攻め込ませておいて、不用意に背後に回ったところを急所蹴り。ヒールであることを強調したうえで、S.T.F.でテクニシャンぶりをアピール。このギャップがたまらないのである。

⬆自分のメインHPが少なくないと、急所蹴りは出せない。相手の技を受けまくってから、巻き返しを狙うのが蝶野らしい

⬆急所蹴りを見舞ってからの選択肢はふたつある。ケンカキックで蹴りあげるか、S.T.F.で一気に勝負に出てもいいだろう。

闘魂コラム

もし私が蝶野正洋だったら、いかに闘うか

北朝鮮に遠征に行った蝶野。みんなで仲良くダンスを踊っていたけれど、あれはいかん。性根ワルそうな面構えで、「オイ、コラアッ!!」なんつって悪態つきながら、牧歌的にほのぼのダンス。ナイトメアのような空恐ろしさが漂っていて脳髄がグラグラしてくるのだが、悪党っぽくはない。「みんなが参加するのだから、俺だけが出ないわけにはいかない」と考えたのだろうか。

思うに蝶野はマジメすぎる。なんせヒールになる以前は選手会会長。越中に「身勝手な行動は許さん。選手会の規約を守れ!!」なんて怒ってたぐらいのマジメぶり。学生時代は筋金入りの不良だったらしいが、不良の世界はタテ社会。曲がったことは許されない。そのときにこの几帳面さが身についたのだろう。

エゴイストと呼ばれていながら、じつはクソマジメ。そんなギャップも大好きなのだけれど、ぼくが蝶野になれたなら、まずホンモノのエゴイストに人格を改造。私生活からリング上までひっくるめて、クソ身勝手野郎になってヒンシュクを浴びまくる。朝起きて気分が乗らなかったら、試合を無断欠場。理由を問われたら「めんどくせえから」とキッパリと言い切ってみたい!!

ぼくらの日常生活でそんなことをしたら、学校を放校になったり、会社をクビにされたりと大変だ。だからレスラーには、肉体的にだけじゃなく、あらゆる面でぼくらができないことを体現してほしいのだ。

極めて純度の高い身勝手さで、文字通り自由奔放に暴れまくる。そんなヒールレスラー・蝶野正洋に、ぼくはなりたい。

芦部聡
SATOSHI ASHIBE
プロレスを見つめ続けて15年のライター。本誌の構成を担当。普段は観客数200人ぐらいの弱小インディー団体ばかり見ているせいか、G1クライマックスの取材で両国国技館に行ったとき、観客が多すぎて緊張した

闘魂
36
烈伝
橋本真也

SHINYA HASHIMOTO

本名：同じ。'65年7月3日生まれ。身長183センチ。体重135キロ。
'84年9月1日、東京・練馬南部球場特設リング、対後藤達俊戦でデビュー。'93年9月から'95年5月までIWGPヘビー級王座を保持。V10を目前にして武藤に惜敗したものの、破壊王の実力は誰もが認めるところ。

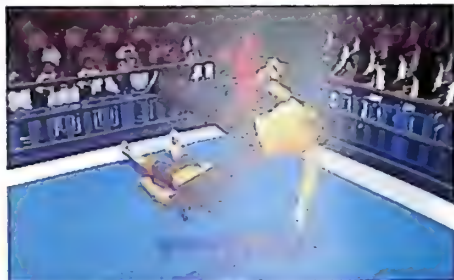
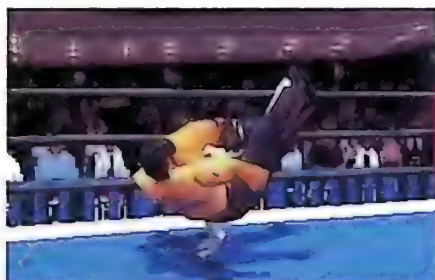
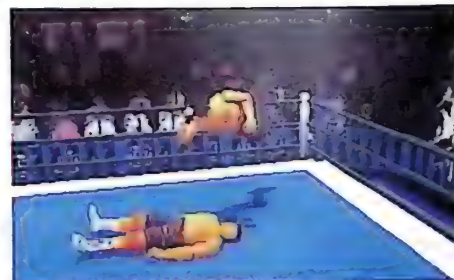
コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値(50)

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	両腕を交差させ気合を込める	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X+✧ (ノーマル)	ミドルキック	—	30	胴体	脚部30	100%
	X (グロッキー)	袈裟斬りチョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X+✧ (グロッキー)	水面蹴り	ダウン	30	胴体 脚部	脚部30	100%
	○ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○+✧ (ノーマル)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○ (グロッキー)	D.D.T.	流血	35	頭部	胴体15 腕部20	150%
	○+✧ (グロッキー)	フィッシャーマンD.D.T.	流血	40	頭部	胴体15 腕部25	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✧ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△ (グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+✧ (グロッキー)	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	フライングニールキック	ダウン 流血	40	頭部 胴体	脚部40	100%
	X (グロッキー)	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部5 脚部5	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	D.D.T.	流血	35	頭部	胴体15 腕部20	150%
	△	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	X	スロートチョップ	ダウン	25	頭部	腕部25	100%
	○	パワースラム	フォール	35	胴体	胴体5 腕部20 脚部10	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部10	100%
バック攻撃	X	水面蹴り	ダウン	30	胴体 脚部	脚部30	100%
	X+✧	延髄斬り	—	35	頭部	脚部35	100%
	○	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✧	ジャーマンスープレックスホールド	フォール	35	頭部 胴体	胴体15 腕部10 脚部10	150%
	△	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	△+✧	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	エルボーバット	流血	20	頭部	腕部20	100%
場外への攻撃	止まって	—	—	—	—	—	—
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	エルボードロップ	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部20	-10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	三角絞め	—	35	頭部 腕部	胴体10 腕部10 脚部15	—
	△ (仰向け・脚側)	アキレス腱固め	—	25	脚部	腕部15 脚部10	—
	△ (うつぶせ・頭側)	腕固め	—	35	腕部	胴体10 腕部5 脚部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ミサイルキック	ダウン	35	頭部 胴体	脚部35	100%
	X (リング内・ダウン)	ダイビングエルボードロップ	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体15 腕部20	—
	X (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式D.D.T.	流血	45	頭部 胴体	胴体15 腕部20 脚部10	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺しフライングニールキック	ダウン 流血	40	頭部 胴体	脚部40	100%

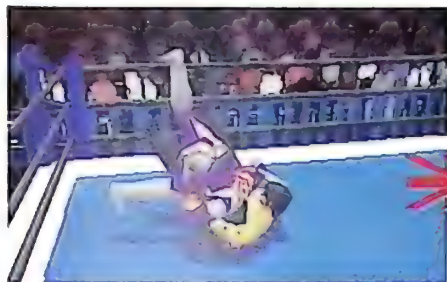
豪快さと繊細さの無骨なる饗宴
橋本は破壊の調べを響かせる

ゴツゴツ。ガツガツ。橋本のファイトはいつも無骨な音が鳴り響いている。退くことなど考えず、まっすぐ己の肉体をぶつけていく。これが橋本の主張するプロレスである。ただし、その豪快さのなかに繊細なものが内包されていることを見落としてはならない。相手の持ち味をうまく引き出しつつ、最後には自分の力強さをいかんなく発揮して倒す。闘牛のように突っ込むだけではなく、力と技とで相手を翻弄するのだ。このような闘い方ができるということは、橋本がパワーと器用さを兼ね備えていることの証明である。また相手を受け止める闘い方を会得したからこそ、IWGPのベルトを腰に巻くことができたと言ってもいい。ヒットしたときのインパクトは1トンを超すという強烈なミドルキック。脳天を痛烈にマットへ突き刺すD.D.T.。パワーファイトで押しまくったかと思えば、腕ひしぎ逆十字を極めてみせる。どこまでも直線的でありながら柔軟。これぞ破壊王の闘い方なのだ。

↑いかに脳天をマットに叩きつけ、大きなダメージを与えるか。橋本はいつもそのことを考えているという。受ける相手のことなど考えない無責任極まりない大技である、フィッシャーマンD.D.T.。

↑重量感溢れるキックは橋本の代名詞である。ミドルキック、水面蹴り、様々なバリエーションがあるが、なかでも135キロの巨体を思い切り浴びせていくフライングニールキックの威力は凄まじい。

↑D.D.T.は橋本の猛攻開始の合図である。1発でも十分にフォールを狙えるにもかかわらず、2発、3発と連発。続いてフィッシャーマンD.D.T.を始めとする、大技フルコースへと繋げていくのだ。

↑全体重をヒジに集め、急降下していくダイビングエルボードロップ。トップロープからの飛び技は威力が大きい半面、自爆したときの衝撃もかなりのもの。距離の目測を見誤ることだけは避けたい。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
D.D.T.➡三角絞め	5秒以内
D.D.T.➡フィッシャーマンD.D.T.	5秒以内

橋本の試合を組み立てるときの中心となる技は、フライングニールキックとD.D.T.だ。まずはニールキックをぶち込んで、D.D.T.を決めたい。三角絞めで関節を絞めあげる、あるいはフィッシャーマンD.D.T.と繋いでフォールを狙うのもいい。

↑首根っこを引っ掴み、D.D.T.で脳天をマットに突き刺す。橋本の猛攻はまだまだ終わらない。

↑今度はフィッシャーマンD.D.T.で脳天を砕く。すかさず体固めしてピンフォールを奪取せよ。

闘魂コラム

もし私が橋本真也だったら、いかに闘うか

橋本真也というレスラーは、同じく闘魂三銃士（ちょっと懐かしい響きであるが）の武藤、蝶野に比べるとその強さの表現の仕方が明らかに異なっているように思える。

例えば、武藤は地方会場のやる気のなさと、選手権試合の充実ぶり、あるいはムタになったときの破天荒との落差によって、また、同様に蝶野は、普段の試合のセコさとG1等における活躍との落差によって、「じつはこんなに強いんじゃないか」といった納得をファンに植えつける。いわば「北斗の拳」（ちなみに、今なら「北斗の健」と敢えて誤植するのが旬か？）のケンシロウ型のレスラーなのである。一方、橋本は、己の成長物語を強くなっていく過程として表現する、いわゆるRPG型のレスラーである。片親の青年時代、トンパチな新人時代、苦労した海外遠征、三銃士としての脚光、格闘家としての修行、プロレスラーとしての挫折、天龍というライバルの出現と撃破、チャンピオンとしての充実……。なんという、わかりやすさであろうか。

もしも僕が橋本真也だったら、負けるたびに故郷に墓参りに行っては謎の陶芸家に会って何かを悟り、中国に修行に行っては、髭をはやし、時には修験者の格好をして滝に打たれたりもして、精神力値を高める作戦に出るだろう。

えっ「闘魂烈伝」ってそういうゲームじゃなかったでしたっけ？　すみません……。

西村昌巳
MASAMI NISHIMURA
某ソフト会社に勤務する傍ら、雑誌「プロレス・ファン」で、「一本気新聞通信」を連載中。インターネットでもプロレス関係のホームページを開いている。
(http://sug.fix.co.jp/IPP/index.html)

馳
浩

HIROSHI HASE

本名：同じ。'61年5月5日生まれ。身長183センチ。体重105キロ。
'86年2月28日、プエルトリコ·カグアスシティーアリーナ、ミゲル·ペレス·ジュニア戦でデビュー。先の参議院選に立候補し、見事当選。今後は国会議員とレスラーとの二足のワラジを履くことになる。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値450

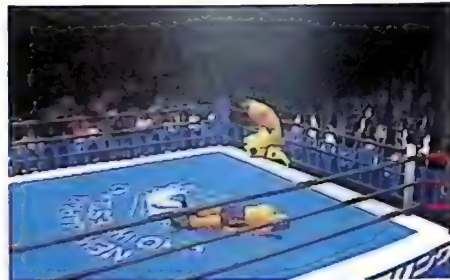
攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	腰クネダンス	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	張り手	—	20	頭部	腕部20	100%
	X+✢ (ノーマル)	逆チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X (グロッキー)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X+✢ (グロッキー)	エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	○ (ノーマル)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	○+✢ (ノーマル)	フロントスープレックス	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○ (グロッキー)	裏投げ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
	○+✢ (グロッキー)	ノーザンライトスープレックスホールド	フォール	30	胴体	胴体15 腕部10 脚部10	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✢ (ノーマル)	ネックブリーカードロップ	—	20	頭部 胴体	腕部20	150%
	△ (グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+✢ (グロッキー)	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
	X (グロッキー)	ケンカキック	ダウン 流血	35	頭部 胴体	脚部35	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	フロントスープレックス	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	△	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	X	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部10	100%
バック攻撃	X	延髄ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
	X+✢	延髄ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
	○	ジャーマンスープレックスホールド	フォール	35	頭部 胴体	胴体15 腕部10 脚部10	150%
	○+✢	ドラゴンスープレックスホールド	フォール	40	頭部	頭部10 胴体10 腕部10 脚部10	150%
	△	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	△+✢	逆さ押え込み	フォール	40	頭部 腕部 脚部	頭部5 胴体10 腕部15 脚部10	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	バックを取り返す	—	—	—	—	—
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	腰クネダンス	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	X (うつぶせ)	ギロチンドロップ	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部30	-10%
	△ (仰向け・頭側)	フェイスロック	—	20	頭部	腕部20	—
	△ (仰向け・脚側)	サソリ固め※	—	35	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部15	—
	△ (うつぶせ・頭側)	顔固め	—	35	腕部	胴体10 腕部5 脚部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	裏S.T.F.	—	35	頭部 脚部	腕部15 脚部20	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 脚部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ミサイルキック	ダウン	35	頭部 胴体	脚部35	100%
	X (リング内・ダウン)	キングコングニードロップ	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部35	—
	X (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式フロントスープレックス	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
	○ (バック)	雪崩式裏投げ	—	50	頭部 胴体	胴体20 腕部20 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺しラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%
※相手のメインHPが30パーセント以下の場合1回だけ		ジャイアントスイング	—	30	頭部 脚部	腕部15 脚部15	100%

考えることでスイングさせる
独自のプロレス理論の構築と実践

プロレスラーには2種類ある。ひとつは肌でプロレスをするタイプ。天性のキャラクターやひらめきといったもので自分をアピールしていくのである。もうひとつは頭でプロレスをするタイプ。自分と対戦相手との特性を重ね合わせ、スイングする試合を形作っていくのだ。そういう意味では馳は考えるレスラーだろう。相手の持ち味と自分の持ち味との接点を見出し、観客に最大限に伝わるように試合を作っていく名人なのである。安田忠夫のデビュー戦では馳の名人ぶりが非常によく伝わってきた。決して器用ではない安田の技を存分に引き出してやり、観客に安田の強さをアピールする。自分の強さを伝えるべき場面では的確に技を決める。一方的に攻め込み、叩き潰すのは簡単だったはず。それをしなかったところに馳のプロレスに対する姿勢が現れていた。参議院選に当選し、国会議員との二足のわらじを履くことになった馳。今後はどんなプロレスを作っていくのだろうか。

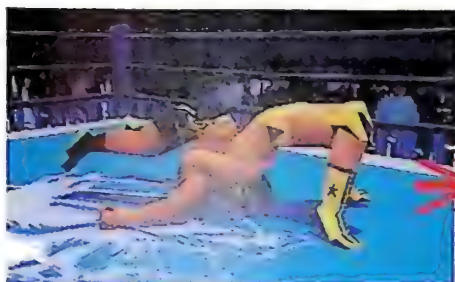
↑スマートな馳とのイメージを覆す、豪快なジャイアントスイング。相手の体力が50パーセント以下のとき、なおかつ試合中に1回だけ出すことができる。掛け終わると自分もグロッキー状態になる。

↑柔道の投げ技を、馳らしく味つけした裏投げ。相手の体は大きな弧を描き、まっ逆さまに美しく落ちていく。この技で試合を締めくくっても問題ないほどの、説得力十分な破壊力を持っている。

↑馳のブリッジが描く曲線の美しさは見事である。本人も自信を持っているはず。ジュニアヘビー時代から使い続ける、ノーザンライトスープレックスも、自らの肉体美を誇示するための技なのである。

↑繊細かつダイナミック。これが馳の持ち味だ。両足を折畳み、ふたつのヒザ頭を叩き落とす。故ブルーザー・ブロディを彷彿させるキングコングニードロップの豪快さたるや、かなりのものだ。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
裏投げ➡ノーザンライトスープレックスホールド	5秒以内
ジャーマンスープレックスホールド➡ドラゴンスープレックスホールド	5秒以内

腰を振って相手をおちょくり怒らせる。血が昇った頭を裏投げで叩きつけ、さらにノーザンライトと畳み込む。柔剛取り混ぜた試合運びを心掛けたいものだ。ジャーマンからドラゴンというスープレックスのフルコースは破壊力満点。決まれば勝利は揺るがない。

⬆もちろん、ジャーマンスープレックスだけでも、ピンフォールを奪うに足る威力を持っている。

⬆自らホールドを解き、ドラゴンスープレックスへ繋いでいく 相手にとっては地獄の連携だ。

闘魂コラム

もし私が馳浩だったら、いかに闘うか

控え室とかでファイティングポーズを求めてられても「リングに上がる前は国会議員だ。いまはプロレスラーじゃないんだから、そんなこと要求しないでくれ!!」と、ムッとしながら断る。国会議員であることと、プロレスラーであることをキッチリ区別してるから、一緒にされちゃ困るんだよね。

入場のときのコスチュームは背広に、金ピカのネクタイ。コーナーポストに駆け上がって、背広とネクタイとワイシャツを投げる。すると、下に着ていたTシャツが現れて、国会議員・馳からプロレスラー・馳に変わると。そこでようやくポーズを決めるわけ。ボクが馳になったら、まずこれがやりたい!! これをテレビゲームでどう実現するかは、今後の課題だと思いますね。

対戦相手はアントニオ猪木。で、猪木さんのナックルパートをガンガンに食らって流血する。それでもボクである馳は、あくまでもスポーツライクに猪木さんに向かっていくんだけど、ある瞬間に猪木さんが白目ヒン剥いて「ヒエーッ」と叫びながら、ヨダレを垂らす。ヨダレが顔にかかった途端に、ボクである馳は意識を失う。そこから先はグチャグチャにされて、もう何も覚えていない。こんな気持ちいい試合がしたい。猪木プロレスの洗礼を受けて、それでも気づかないというハイレベルな精神状態を、ぜひとも経験してみたいもんだよねえ。これもテレビゲームでどう実現するかが、今後の課題だと思いますね、ハイ。(談)

山口 昇
NOBORU YAMAGUCHI
毎月中旬発売の雑誌「紙のプロレス」の編集部に所属する国会議員。フェイバリットホールドは失踪。ペンを走らせるスピードも超低速なため、彼に原稿を依頼した編集者は胃を痛めることになる。

44
烈
伝
佐々木健介

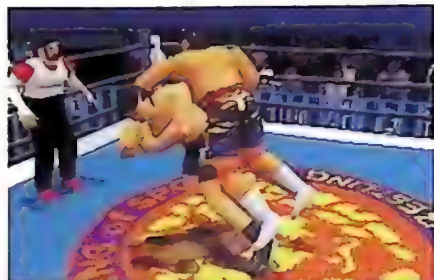
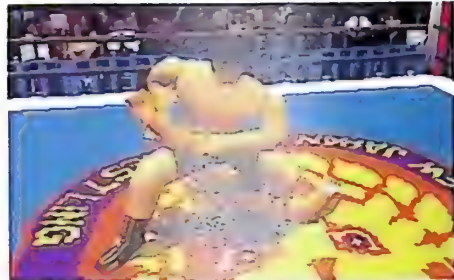
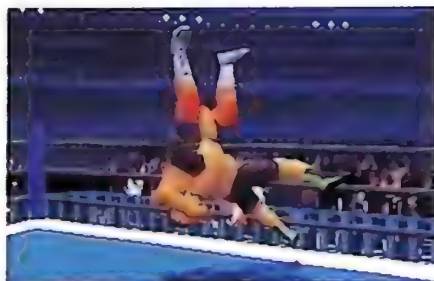
本名：同じ。'66年8月4日生まれ。身長180センチ。体重110キロ。
'86年2月16日、東京·後楽園ホール、笹崎伸司戦でデビュー。練習の鬼として知られ、その肉体の素晴らしさは見事。先日、全日本女子プロレスの北斗晶との婚約を発表。更なる飛躍が期待される。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値500

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	両腕を開く	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	張り手	—	20	頭部	頭部20	100%
	X+✥ (ノーマル)	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X (グロッキー)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X+✥ (グロッキー)	ミドルキック	—	25	胴体	脚部25	100%
	○ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○+✥ (ノーマル)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○ (グロッキー)	リフトアップスラム	—	30	胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✥ (グロッキー)	パワーボム	フォール	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✥ (ノーマル)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△ (グロッキー)	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	△+✥ (グロッキー)	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	X (グロッキー)	リキラリアット	ダウン	35	頭部 胴体	胴体10 腕部25	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	逆一本背負い	—	35	胴体 腕部	胴体5 腕部25 脚部5	150%
	△	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	X	トロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○	パワースラム	フォール	35	胴体	胴体5 腕部20 脚部10	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部10	100%
バック攻撃	X	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	X+✥	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	○	ブルドッキングヘッドロック	流血	25	頭部	腕部20 脚部5	100%
	○+✥	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✥	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	エルボーバット	流血	20	頭部	腕部20	100%
場外への攻撃	止まって	—	—	—	—	—	—
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	ストラングルホールドα	—	35	頭部	腕部15 脚部20	—
	△ (仰向け・脚側)	サソリ固め	—	35	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部15	—
	△ (うつぶせ・頭側)	ストラングルホールドγ	—	40	頭部	胴体10 腕部10 脚部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ダイビングラリアット	ダウン	35	頭部 胴体	胴体5 腕部25 脚部5	100%
	X (リング内・ダウン)	ダイビングエルボードロップ	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体15 腕部20	—
	X (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺しラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%

張りつめた緊張感
溢れ出る気迫こそレスラーの証し

新日本のレスラーはレスラーであることのプライドを全身から匂いたたせている印象が強い。佐々木健介はその筆頭格である。グッドコンディションでなければリングに上がる資格はないと、他人の何倍ものトレーニングをこなす。こうして作られた鋼のような筋肉で、相手の技を完全に受け止め、その何倍もの力を相手にぶつけていく。厳しい練習によって培われた肉体と自信があるからこそ、強烈なプライドが生まれてくるのだ。リングに上がれば決して笑顔を見せず、ピリピリとした緊張感を漂わせる。気迫と力とで相手を圧倒する健介のレスリングスタイルは、師匠の長州力そっくりである。自分がこうだと思ったことは決して譲らない頑固な姿勢も、長州から学んだことに違いない。プロレスラーとは近寄りがたい雰囲気を持っていなければならないものだし、逆に凄味がなければプロレスラーとは呼べない。つねに緊張感あふれる健介は正真正銘のプロレスラーなのだ。

↑不用意に飛び込んできた相手の腕を取ったつぎの瞬間には、脳天をマットに叩きつけている。逆一本背負いにはスピードとパワーが溢れている。いかにも佐々木らしい重みのある大技である。

↑首と腕を全身の力を込めて絞りあげるストラングルホールドγは、健介がいま一番こだわっている技だという。ロープに逃げられても何度も仕掛け、ぜひともこの技でフィニッシュしたい。

↑パワーファイトが身上である健介のフェイバリットホールド、パワースラム。相手の勢いをそのまま活かし、さらに自ら飛び上がってマットに叩きつける。3カウントを奪うには十分すぎる威力だ。

↑筋肉の塊が宙を舞い、丸太のような太い腕をぶち当てるダイビングラリアット。後ろを向いていようが、横を向いていようが、相手がどの方向を向いていてもヒットする。ただし飛距離には注意して。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
串刺しラリアット➡ブルドッギングヘッドロック	5秒以内
逆一本背負い➡ストラングルホールドα	5秒以内
逆一本背負い➡ストラングルホールドγ	5秒以内

串刺しラリアットを決めた後、相手は必ずダウンする。ブルドッギングヘッドロックに繋げる際には素早い行動が肝要だ。相手がダッシュしてこない限り、逆一本背負いは仕掛けられないが、もし決めることができたならストラングルホールドで体力を奪え。

⬆コーナーにホイップし、体ごとぶつかっていく串刺しラリアット。ヒットすると相手はうつぶせにダウン。

⬆そのまま素早く相手を起こし、すかさずブルドッギングヘッドロックを決める。行動は敏速に。

闘魂コラム

もし私が佐々木健介だったら、いかに闘うか

「1·2の三四郎」的プロレスを地でいってたのに、映画では佐竹雅昭においしい役を奪われてしまった佐々木健介。親友と言われていた馳浩も高見恭子という純潔サラブレッド女性に続き、いつの間にか参議院の議席までゲッとしたし、'95年のGIでも橋本から念願のピンフォールは奪ったものの優勝は武藤にさらわれちゃうし、「本当に北斗のゲットだけでいいのか!?」と言いたくなる。

そこで、ここはプロレス技だけという限定つきで佐竹と三四郎対決をしてもらいたい。にらみ合い、手首の取り合いという緊迫の膠着状態からスタートする試合だが、2分後には早くも佐竹がやってみたくてしょうがなかった助走つきラリアットを仕掛け、それが意外にヒットしたのをきっかけに健介の怒りが爆発。それからは一気に大味な展開に。打撃技など一切なしで投げの打ち合いになるのだが、佐竹のプロレス技が互角に通用してしまうのが、ちょっと哀しいか。

しかし、両者とも最終的に狙うのは、三四郎の逆一本背負いをどちらが出せるかということ。けっきょく成功したのは健介だった。しかし、それでは3カウント入らず。むくりと起き上がり、リング下で試合を見守る北斗に目をやってニヤリと笑った佐竹が繰り出したのは、なんとノーザンライトボム。ここで非情の3カウント。泣くな、健介。試合は負けたが勝負には勝ったじゃないか。映画『1·2の三四郎』のテーマ曲「GAN GAN」はこれからはオマエが歌えよ、と佐竹が差し出したマイクを奪って北斗が「なんだよ、怪獣ニイチャン！」とひと言で幕、かな!?

香山リカ
RIKA KAYAMA
精神科医。病院での診療のかたわら執筆活動もしているのでなかなかプロレス会場に行けないのが、悩みといっちゃあ悩みという相変わらずのお気楽ぶり。近著は『乱視パラダイス』（筑摩書房刊）。

魂
48
烈
伝
勝
平成維震軍
越中詩郎

本名：同じ。'58年9月4日生まれ。身長185センチ。体重104キロ。
'79年3月5日、館山市民センター、園田一治戦でデビュー。全日本プロレスから'85年に新日本に移籍。
'92年に選手会と対立し、反選手会同盟を結成。'94年には平成維震軍と名を変え、新日本から独立した。

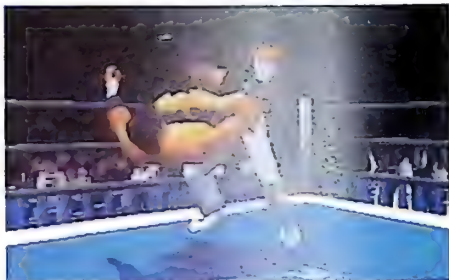
コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値 150

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	客席に向かって握り拳を作る	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	張り手	—	20	頭部	腕部20	100%
	X+✧ (ノーマル)	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X (グロッキー)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X+✧ (グロッキー)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○+✧ (ノーマル)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○ (グロッキー)	D.D.T.	流血	35	頭部	胴体15 腕部20	150%
	○+✧ (グロッキー)	パワーボム	フォール	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✧ (ノーマル)	ネックブリーカードロップ	—	20	頭部 胴体	腕部20	150%
	△ (グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+✧ (グロッキー)	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	ジャンピングヒップアタック	ダウン	30	頭部 胴体	胴体25 脚部5	100%
	X (グロッキー)	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
ダッシュカウンター攻撃	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープカウンター攻撃	X	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部10	100%
バック攻撃	X	延髄ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
	X+✧	延髄ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
	○	フルトッキングヘッドロック	流血	25	頭部	腕部20 脚部5	100%
	○+✧	ドラゴンスープレックスホールド	フォール	40	頭部	頭部10 胴体10 腕部10 脚部10	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✧	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	返し技 (HP多)	エルボーバット	流血	20	頭部	腕部20	100%
	返し技 (HP少)	バックを取り返す	—	—	—	—	—
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	スライディングキック	ダウン	20	胴体	脚部20	100%
ダウン攻撃	X (仰向け)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	キーロック	—	20	腕部	腕部10 脚部10	—
	△ (仰向け・脚側)	リバースボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
	△ (うつぶせ・頭側)	ハンマーロック	—	20	腕部	腕部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープからの攻撃	X (リング内・立ち)	ダイビングヒップアタック	ダウン	30	頭部 胴体	胴体25 脚部5	100%
	X (リング内・ダウン)	フットスタンプ	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部35	—
	X (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺しジャンピングヒップアタック	ダウン	30	頭部 胴体	胴体25 脚部5	100%

とめどなく泥臭く、男臭く
観客の心情に訴えてこそプロレスである

人情。根性。忍耐。男臭くて、泥臭い言葉が越中にはよく似合う。コスチュームは薄汚れた白袴。顔面をクシャクシャにして相手の猛攻に耐え抜く。ルックスは決してモダンなものではない。それなのに越中の主張するプロレスにはファンの胸をつく何かがある。新日本の本隊が都会の劇場で演じられるミュージカルだとすれば、平成維震軍は田舎の公民館で人気を集める大衆演劇。いわば越中は旅一座の座長である。攻められて攻められて、耐えに耐える。我慢の限界を超えてもひたすら耐える。もう終わりだろうと誰もが感じるころに、起死回生のヒップアタックを爆発させる。防御から攻撃に転じる際のコントラストのつけ方が素晴らしく鮮やかなのだ。たしかに華麗さには欠ける。ヒップアタックという技に固執する姿勢もスマートではないかもしれない。しかし、感情にダイレクトに訴えかけるわかりやすさがある。そこにファンは魅了され、あらん限りの声援を贈るのだ。

↑ロープに振って、ケツ。コーナーに追い詰めて、ケツ。ポストに登って、ケツ。ケツ!! ケツ!! ケツ!! 越中はあくまでもヒップアタックに固執する。この野暮ったさこそ越中の魅力なのだ。

↑越中のパワーボムには、あらゆる感情が詰まっている。喜び。怒り。悔しさ。哀しみ。胸に秘めたる想いを洗いざらいぶちまけて、マットに叩きつけていく。これぞ越中プロレスの真骨頂である。

↑ガシッとフルネルソンに固めて、一呼吸。一気に後方に投げ捨てるドラゴンスープレックス。ジュニア時代に名勝負を繰り広げた、現UWFインターの高田との闘いが走馬灯のように蘇ってくる。

↑両足を揃えて飛び降りる。これだけのシンプルな動作で、多大なる衝撃を与えるフットスタンプ。コーナーポストにかなり近い場所に相手がいないと決まらない。その点は肝に命じておくこと。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
ジャンピングヒップアタック➡パワーボム	5秒以内
串刺しジャンピングヒップアタック➡ブルドッギングヘッドロック	5秒以内
バックを取り返す➡ドラゴンスープレックスホールド	5秒以内

越中のクリティカルコンビネーションの中心となる技は、やはりジャンピングヒップアタックである。串刺しのヒップアタックからブルドッギングヘッドロック。続けてダッシュ技のヒップアタックを決め、最後でパワーボムでフィニッシュすれば完璧だ。

⬆勢いをつけてジャンプ一閃。ケツを顔面にぶち当てるジャンピングヒップアタックを、まず決める。

⬆ダウンした相手をすかさず引き起こし、パワーボムで叩きつける。越中らしさに溢れる連携攻撃だ。

闘魂コラム

もし私が越中詩郎だったら、いかに闘うか

ボクが越中だったら高野拳磁と闘いたい!! 試合のポイントはどれだけジャンピングヒップアタックを炸裂させるか。リングに上がって観客のほうを向いている高野の後頭部に一発当てて、笑いを取ると。で、トップロープから飛んで、2メートルある高野の顔面にヒップアタックをヒットさせますね。

"平成維震軍"っていうのもなんか暴走族みたいだし、越中ってどうしても和風なレスラーに見られがちなんですけど、じつは凄くアメリカンだと思うんですよ。

"ド演歌ファイター"って呼ばれてるけど、ボクはあんまり演歌って感じがしっくりこない。演歌というよりは、むしろポップスなんじゃないかと思うんです。越中のプロレスって陽気だし、リズム感が凄くあるじゃないですか。だから"ベンチャーズファイター"とかにキャッチフレーズを変えた方がいいと思ってるんですけどね（笑）。

越中のポップス調のリズムと、高野拳磁のパンク風のリズムがリング上で対決すると、どんなリズムが生まれるのかってところに凄く興味がある。おそらく、わけがわからないけど凄くファンキーなリズムだと思いますね。なにしろベンチャーズvsセックス・ピストルズですから（笑）

それで最後はどっちが勝つのかって？　勝ち負けはどうでもいいんですけど、あえて予想すれば、そりゃあ高野が勝つのは許されないでしょうねえ、やっぱり（笑）。

杉作 J太郎
J-TAROU SUGISAKU
コラム、司会、俳優となんでもこなす独立系漫画家。代表作は「ヘイ！　ワイルドターキーメン」（青林堂刊）。東映映画に関する壮大な研究書「ボンクラ魂（仮題）」を、11月に洋泉社から発刊予定。

闘
魂
52
烈
伝
獣神
サンダー・ライガー

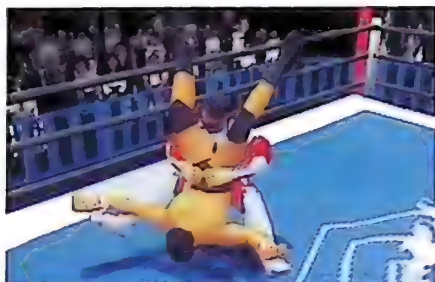
'89年4月24日、永井豪宅で生まれる。身長170.1センチ。体重97キロ。
'89年4月24日、東京ドーム、小林邦昭戦でデビュー。'94年にライガーが音頭を取ってジュニアヘビーのオールスター戦"SUPER J CUP"を開催。惜しくも優勝は逃したが、その功績は多大である。

コントローラー操作表

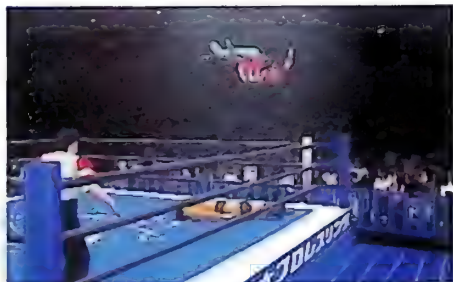
ダウンカウンター上限値400

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	指を立て腕を振る	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	掌打	—	20	頭部	腕部20	100%
	X+✣ (ノーマル)	アッパー掌打	流血	25	頭部	腕部25	100%
	X (グロッキー)	張り手	—	20	頭部	腕部20	100%
	X+✣ (グロッキー)	浴びせ蹴り	ダウン 流血	40	頭部 胴体	脚部40	100%
	○ (ノーマル)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○+✣ (ノーマル)	ツームストーンパイルドライバー	流血	30	頭部	腕部15 脚部15	100%
	○ (グロッキー)	フランケンシュタイナー	流血	35	頭部	胴体5 腕部5 脚部25	150%
	○+✣ (グロッキー)	ライガーボム	フォール	40	頭部 胴体	胴体10 腕部20 脚部10	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✣ (ノーマル)	ネックブリーカードロップ	—	20	頭部 胴体	腕部20	150%
	△ (グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+✣ (グロッキー)	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	低空ドロップキック	—	30	脚部	脚部30	100%
	X (グロッキー)	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
ダッシュカウンター攻撃	○	フランケンシュタイナー	流血	35	頭部	胴体5 腕部5 脚部25	150%
	△	ウラカン・ラナ・インベルティダ	フォール	40	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部15 脚部15	150%
ロープカウンター攻撃	X	アッパー掌打	ダウン 流血	25	頭部	腕部25	100%
	○	ケブラドーラ・コン・ヒーロ	—	25	胴体	腕部10 脚部15	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	トペ・デ・レベルサ	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部5 脚部5	100%
バック攻撃	X	後頭部ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	X+✣	浴びせ蹴り	ダウン 流血	40	頭部 胴体	脚部40	100%
	○	ジャーマンスープレックスホールド	フォール	35	頭部 胴体	胴体15 腕部10 脚部10	150%
	○+✣	ライガースープレックスホールド	フォール	35	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部10	150%
	△	チキンウイングフェイスロック	—	25	頭部 腕部	腕部25	100%
	△+✣	チキンウイングフェイスロック	—	25	頭部 腕部	腕部25	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	バックを取り返す	—	—	—	—	—
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	スライディングキック	ダウン	20	胴体	脚部20	100%
ダウン攻撃	X (仰向け)	セントーン	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体30	-10%
	X (うつぶせ)	エルボードロップ	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	チキンウイングアームロック	—	20	腕部	腕部20	—
	△ (仰向け・脚側)	足4の字固め	—	25	脚部	脚部25	—
	△ (うつぶせ・頭側)	キャメルクラッチ	—	25	頭部 胴体	胴体10 腕部15	—
	△ (うつぶせ・脚側)	ロメロスペシャル	—	20	腕部 脚部	腕部10 脚部10	—
トップロープ上への攻撃	X	迎撃ドロップキック	—	30	脚部	胴体10 脚部20	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープからの攻撃	X (リング内・立ち)	ミサイルキック	ダウン	35	頭部 胴体	胴体35	100%
	X (リング内・ダウン)	シューティングスタープレス※	フォール	45	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体35 脚部10	150%
	X (場外)	トペ・コン・ヒーロ	ダウン	40	頭部 胴体	頭部10 胴体25 脚部5	100%
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式フィッシャーマンバスター	流血	50	頭部 胴体	胴体15 腕部25 脚部10	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺し浴びせ蹴り	ダウン 流血	40	頭部 胴体	脚部40	100%
※闘魂ラッシュ時には		スターダストプレス	フォール	50	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体35 脚部15	150%

相手に合わせてスタイルを変える変幻自在な試合運びを

ルチャ・リブレなら飛び技で。グラウンド攻撃を仕掛けてきたら関節技で対抗。対戦相手のスタイルに合わせて、変幻自在に試合を組み立てていく。一流のレスラーになればなるほど、たくさんの"引き出し"を持っているのだ。その点、ライガーは超一流のレスラーであると断言できる。陽気なパフォーマンスで客席の笑いを誘ったかと思えば、冷酷かつ非情な攻撃で相手を痛めつける。ヘビー級の選手とはパワーで勝負し、テクニシャンには技で対抗する。その時々によって猫の目のようにレスリングスタイルを変化させていくライガーには、いったいいくつの"引き出し"があるのだろうか。キャラクターだけのレスラーだと思ったら大間違いなのである。足の負傷により約1年ものあいだ欠場していたが、その間に若手の選手がメキメキ頭角を現してきた。"ジュニアの帝王"の名にかけて、これからあらゆる敵を潰していかねばならない。ライガーがやるべきことは山積しているのだ。

↑体を抱えあげ、さらに自ら飛びあがってマットに叩きつけるライガーボム。華麗な飛び道具だけでなく、破壊力あるパワフルな攻撃もライガーの持ち味。しなやかさと激しさのバランスが大事だ。

↑トップロープに仁王立ち。3メートル近い高さから、場外の相手に突っ込んでいくトペ・コン・ヒーロ。場外アタックは怖じ気づいたら失敗する。度胸を決めて、後先考えずに飛ぶことだ。

↑掌底、浴びせ蹴りを始めとする骨法技は、ライガーが隠し持つ"ナイフ"である。ヒットする角度によっては、一発で相手を戦闘不能に追い込むことも考えられる。殺傷力は十分すぎるほどあるのだ。

↑難易度はウルトラD。技を受ける相手、そして観客。複雑極まりないモーションで、すべての人々のドギモを抜くシューティングスタープレス。ただし飛距離はかなり短いので注意されたし。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
掌打➡浴びせ蹴り	5秒以内
低空ドロップキック➡足4の字固め	5秒以内
ツームストーンパイルドライバー➡スターダストプレス	5秒以内

掌打から浴びせ蹴りの骨法技の連携を狙うときは、あらかじめダメージを与えておいて1発の掌打でダウンさせるようにしておきたい。またスターダストプレスは飛距離がかなり短い。ダウンした相手を移動させていると時間が足りなくなるので注意すること。

⬆ツームストンで相手をマットに眠らせておく。コーナー近くで決めないと、スターダストに繋げられない。

⬆闘魂ラッシュ時にのみ繰り出せる幻の技、スターダストプレス。飛距離はかなり短いので注意して。

闘魂コラム

もし私が獣神サンダー・ライガーだったら、いかに闘うか

「獣神サンダー・ライガー選手の入場です!!」。おなじみ、ノリのいいケロちゃんのコール。入場テーマがかかると同時に「ウォォォーン」。地鳴りのような大歓声。観客席は爆発だ。♪ダダダダンダダダダン……♪　大音響でイントロ部分が始まっても、まだ出ていかない。溜めるだけ溜めて、じらしちゃうんだもんね。♪燃やせ燃やせ、命を燃やせ……♪　よーし、ボーカルが始まった。マントをひるがえして、マットに向かって全力疾走!!　花道中央までダッシュしたら……ココだ!!　急停止して半回転、後ろを向いて斜め上方を見つめながら、両手をあげて見得を切る。「オオオオォー」……決まったみたいだな……。

観客席はノリノリだ。このままの姿勢で2、3歩あとずさり。その場でクルリと振り向いてたら、マットまでの残り数メートルをダッシュ!!　エプロンに左足を乗せるやいなや、大ジャンプ!!　一気にコーナーポストに着地して、大げさにマントを後ろになびかせる。マスクの目の上部辺りに右手のひらを持ってきて、グルリと観客席を見回して大見得を切る。「ドドドドドッカーン」。観客席さらにチョーノリノリ!!　よーし、獲った、もうオーケー。でもダメ押しに、大盛り上がりの中でも比較的熱気のない辺りに、投げキッス。女性ファンを2、3人失神させといて、マットに着地。と同時に、大げさにマントを取り、対面の選手に指を立て挑発のポーズ。よし完了!!　そしてやっと、獣神の試合が始まる……。

浜村 弘一
HIROKAZU HAMAMURA
「ファミコン通信」編集長でありながら、根っからの新日本プロレス者。夏のG1と、正月の東京ドーム興行は欠かさない。現在、テレビ朝日系で放送中の「ゲームカタログ2」にもレギュラー出演中である。

56
天山広吉

本名：山本広吉。'71年3月23日生まれ。身長183センチ。体重123キロ。
'91年1月11日、愛知・今治市公会堂、松田納戦でデビュー。'93年のヤングライオン杯に優勝し、欧州マットへ武者修行に。'95年1月に天山広吉と改名し、凱旋帰国。一躍トップグループ入りした。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値500

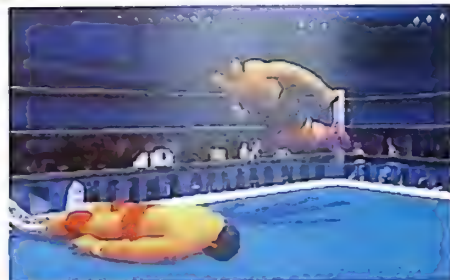
攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	両腕を開く	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X　（ノーマル）	張り手	—	20	頭部	腕部20	100%
	X+◇（ノーマル）	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X　（グロッキー）	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X+◇（グロッキー）	モンゴリアンチョップ	—	25	頭部 胴体	腕部25	100%
	○　（ノーマル）	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○+◇（ノーマル）	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○　（グロッキー）	リフトアップスラム	—	30	胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+◇（グロッキー）	T.T.D.	流血	35	頭部	腕部25 脚部10	150%
	△　（ノーマル）	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+◇（ノーマル）	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△　（グロッキー）	ベアハッグ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	100%
	△+◇（グロッキー）	ベアハッグ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X　（ノーマル）	フライングニールキック	ダウン 流血	40	頭部 胴体	脚部40	100%
	X　（グロッキー）	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
ロープ カウンター攻撃	X	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	○	マウンテンボム	—	35	胴体	胴体10 腕部20 脚部5	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
バック攻撃	X	延髄エルボースマッシュ	—	25	頭部	腕部25	100%
	X+◇	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	○	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+◇	ジャーマンスープレックスホールド	フォール	35	頭部 胴体	胴体15 腕部10 脚部10	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+◇	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	返し技（HP多）	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技（HP少）	延髄斬り	ダウン	40	胴体 頭部	脚部40	150%
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X（仰向け）	天山チョップ	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	腕部20	-10%
	X（うつぶせ）	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△（仰向け・頭側）	アイクロー	流血	30	頭部	腕部30	—
	△（仰向け・脚側）	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
	△（うつぶせ・頭側）	キャメルクラッチ	—	25	頭部 胴体	胴体10 腕部15	—
	△（うつぶせ・脚側）	リバースボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○（前向き）	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○（後ろ向き）	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X（リング内・立ち）	ダブルスレッジハンマー	ダウン	25	頭部 胴体	腕部25	100%
	X（リング内・ダウン）	ダイビングヘッドバット	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	頭部30	100%
	X（場外）	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○（フロント）	雪崩式マウンテンボム	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
	○（バック）	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	串刺しラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%

勝利のためには手段を選ばず 天山は伝説を築くことができるか

海外遠征から帰国して間もなく、タッグマッチながら長州から完璧な3カウントを奪取。瞬く間に頭角を現した天山。ついこのあいだまでヤングライオンとして闘っていたのが嘘のような変身ぶりだ。新弟子時代からふてぶてしい面構えをしていたが、蝶野と共闘、ヒールとして暴れるようになってからは、顔だけでなく態度もでかくなってきた。'95年の6月。敗れた者はムーンサルトプレスを二度と使用しないという条件で闘った武藤戦。敗れた天山は約束通りこの技を封印した。『闘魂烈伝』でも開発途中のバージョンではムーンサルトが使えたのだが、製品版ではダイビングヘッドバットに変更されたのである。にもかかわらず、たった二ヵ月後のG1クライマックスで、あっさりその封印を解き放つ。約束なんてクソ食らえ!! ブーイングを浴びせる観客に向かって胸を張る天山の口からは、こんな叫びが聞こえてきそうだった。勝つためには手段を選ばず。天山の勢いは止まりそうにない。

↑モンゴリアンチョップという技はラフファイターならではのもの。難易度はさほどでもないが、誰もが使えるというわけではない。技が使う人間を選ぶのである。天山は久々に現れた使い手なのだ。

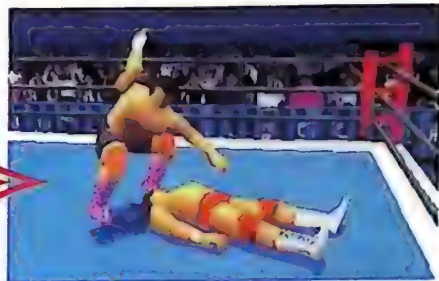
↑天山ツームストンドライバー。略してT.T.D.。変形のツームストンパイルドライバーなのだが、入り方が特徴的である。力任せに抱えあげ、力任せに叩き落とす。パワーのある天山らしい技だ。

↑天山は自分の活かし方をよく心得ている。自分のイメージに合う技は何か。このことを日々研究して編み出したのがマウンテンボム。力強さ、そしてスピード感を表現するのに非常に優れた技だ。

↑武藤に敗れて、ムーンサルトプレスを封印。新たな飛び道具として使い始めたのが、このダイビングヘッドバットである。でかくて固い額を、2階と同じ高さから、勢いよく落としていく。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
モンゴリアンチョップ➡天山チョップ	5秒以内
マウンテンボム➡ダイビングヘッドバット	5秒以内

重量感溢れる攻撃が身上の天山。彼のクリティカルコンビネーションもパワフルのひと言。モンゴリアンチョップは、決まってもダウンしない場合があるので注意したい。すぐにダイビングヘッドバットに移行できるように、コーナー近くでマウンテンボムを狙うべし。

⬆頸動脈を狙い、手刀を振り降ろすモンゴリアンチョップ。パワーファイターならではのダイナミックな技である

⬆力強いモーションで、思い切り手刀を振り降ろす天山チョップ。すべての技に気迫を込める天山らしい攻撃だ

闘魂コラム

もし私が天山広吉だったら、いかに闘うか

日本プロレス界で、いま最も勢いに乗った男……。いや、図に乗った男、それが天山広吉である。勝率が高い、とか華麗な技を使う、なんてヤワな理由が彼を光らせているのではない。ポイントは愛称だ。彼のニックネームは"ヤマギュー"……。まるで小学生のアダ名だが本人はけっこう気に入っているらしく、入場時にラメのツノまでかぶって登場。このケレン味こそプロである。プロレスファンなら『闘魂烈伝』でも、ヤマギューをマイキャラにせねばイカン。そして対戦希望の相手は当然ヤマギューが第4回YL杯の決勝を争った永遠のライバル、オサム·ニシムーラだ！ アメリカではフンドシコスチュームで闘ったニシムーラ。彼のデビュー当時のキャッチフレーズは"ジャパニーズ·ファイター"！ これも小学生レベルだ！ 海外武者修行者対決！ アダ名小学生対決！ ドールマン道場仕込みの関節技に、ヤマギューのパワフルな打撃技がどう対抗するのか。華麗なニシムーラのテクニックを無骨なヤマギューが叩き潰すのか……。やっぱ、『闘魂烈伝』には西村修を加えて欲しかったなあ。隠しコマンドを入力するとフンドシ姿になるやつ。前座時代の血沸き肉踊るライバル物語、天山伝説の事始め、あのYL杯の興奮がふたたび蘇るのだ！ ユーザーもツノつけたり、フンドシしめたりしてプレイするってのもいいかも。ちなみにヤマギューのラメ地のツノは新日プロ直営の闘魂ショップで発売中だ。なんか欲しいような欲しくないような……。

猫柳けいた
KEITA NEKOYANAGI
グッズからメディアまでをフィーチャーする自称バカ文化研究家のおたくライター。先日、十数年ぶりにフレアーの試合を生観戦、感激する。著書に『学校であった怖い話の怖い話』（小社刊）がある

闘魂60烈伝
金本浩二

KOHJI KANEMOTO

本名：同じ。'66年10月31日生まれ。身長180センチ、体重95キロ。
'90年11月7日、和歌山・岩出町立町民総合体育館、小原道由戦でデビュー。'92年に3代目タイガーマスクに抜擢。素顔に戻ってからはIWGPジュニア、UWA世界ジュニアの二冠王となるなど大活躍である。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値400

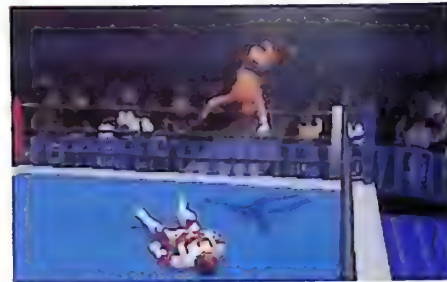
攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	相手に向かってコブシを立てる	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	張り手	—	20	頭部	腕部20	100%
	X+✥ (ノーマル)	ミドルキック	—	25	胴体	脚部25	100%
	X (グロッキー)	ローリングソバット	—	30	頭部	脚部30	100%
	X+✥ (グロッキー)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○ (ノーマル)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	○+✥ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○ (グロッキー)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○+✥ (グロッキー)	シュミット式バックブリーカー	—	25	胴体	胴体5 腕部5 脚部15	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✥ (ノーマル)	ネックブリーカードロップ	—	20	頭部 胴体	腕部20	150%
	△ (グロッキー)	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	△+✥ (グロッキー)	ウラカン・ラナ・インベルティダ	フォール	40	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部15 脚部15	150%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	フライングニールキック	ダウン 流血	40	頭部	脚部40	100%
	X (グロッキー)	低空ドロップキック	ダウン	30	脚部	脚部30	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	ウラカン・ラナ・インベルティダ	フォール	40	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部15 脚部15	150%
ロープ カウンター攻撃	X	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	○	フランケンシュタイナー	流血	35	頭部	胴体5 腕部5 脚部25	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
バック攻撃	X	延髄エルボースマッシュ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X+✥	延髄ローリングソバット	ダウン	30	頭部	脚部30	100%
	○	ジャーマンスープレックスホールド	フォール	35	頭部 胴体	胴体15 腕部10 脚部10	150%
	○+✥	タイガースープレックスホールド	フォール	40	頭部 胴体	頭部5 胴体10 腕部15 脚部10	150%
	△	脇固め	—	25	腕部	腕部25	100%
	△+✥	チキンウイングフェイスロック	—	25	頭部 腕部	腕部25	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	バックを取り返す	—	—	—	—	—
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	スライディングキック	ダウン	20	胴体	脚部20	100%
ダウン攻撃	X (仰向け)	セントーン	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体30	-10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	チキンウイングアームロック	—	20	腕部	腕部20	—
	△ (仰向け・脚側)	アキレス腱固め	—	25	脚部	腕部15 脚部10	—
	△ (うつぶせ・頭側)	ハンマーロック	—	20	腕部	腕部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ 上への攻撃	X	迎撃ドロップキック	—	30	脚部	胴体10 脚部20	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 脚部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ダイビングニールキック	ダウン 流血	40	頭部 胴体	脚部40	100%
	X (リング内・ダウン)	ムーンサルトプレス	フォール	40	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体30 脚部10	150%
	X (場外)	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体25 脚部10	100%
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式フランケンシュタイナー	流血	45	頭部 胴体	胴体10 腕部10 脚部25	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	サマーソルトキック	ダウン	25	胴体	脚部25	—

恐れるものなど何もない
すべての闘いは叩き潰すために

新日本のヤングライオンたちには鼻っ柱が強くて、イキのいいのが揃っている。この金本の気の強さも相当なものだ。タイガーマスク時代はいまひとつ自分を活かし切れなかったが、素顔に戻ってからはそれまで鬱積していたものを吐き出すかのような、突き抜けたファイトをみせている。先輩だろうが、格上だろうが、リングの上では無関係。顔面を容赦なく張り飛ばし、どてっ腹にキックを叩き込む。観客からのブーイングを浴びれば、嘲笑しながら客席に向かって中指を突き立てる。まったくもってふてぶてしい。金本にとっては目の前の相手が誰だろうと、叩き潰す存在でしかないのだ。"生涯一ジュニア"を宣言しているのも素晴らしいところ。ジュニアをヘビー級に進むためのステップとは考えず、ジュニアならではの魅力を開拓していこうという心意気は見事だ。ライガーを帝王の座から引きずり降ろし、金本が名実ともにジュニアの頂点に君臨する日がきっとやってくる。

↑キックは金本の重要な武器だ。腰を入れて放つミドルキック、打点の高いローリングソバット、フライングニールキックで体ごとぶつかっていく。そして極めつけはこのダイビングニールキックだ。

↑ジャンプして太ももで首を挟み込む。そのまま後方に反り返って、クルっと相手を丸めてしまうウラカン・ラナ・インベルティダ。身軽で華麗なジュニアヘビー級らしい攻撃である。

↑リングに戻ろうとする相手をスライディングキックで叩き落とし、トップロープに駆け上がる。胸を思い切り張り、両腕を翼のように広げ、急降下。金本のプランチャスイシーダには勢いがある。

↑スピード感は武藤に負けるものの、金本のムーンサルトには無重力状態でフワッと浮いている感じ、浮遊感がある。飛行距離は武藤のそれより短い。リング中央よりコーナー寄りに横たわらせること。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
シュミット式バックブリーカー➡ムーンサルトプレス	5秒以内
バックを取り返す➡タイガースープレックスホールド	5秒以内

金本のムーンサルトは武藤のそれよりも飛距離が短い。武藤と同じ感覚で狙うと自爆してしまうので注意が必要だ。制限時間も5秒以内だから迅速な動きが要求される。バックを取り返して、タイガースープレックスという連携もジュニアヘビーらしい動きである。

⬆バックの取り合いをめぐる攻防は、ジュニアヘビーならではの動き。何がなんでもバックを奪え。

⬆虎の仮面は脱ぎ捨てても、スープレックスは残っている。タイガースープレックスで3カウントを。

闘魂コラム

もし私が金本浩二だったら、いかに闘うか

「よっしゃあ！　今日は夢にまで見た前田さんとの闘いや。怖いけど、あのハイキック、捕まえたんねん！　前田日明といえば、同じ関西でも大阪の北陽高校で有名やったくらい強いヤツらしいな。……どうしよっ、怖いなあ。でも、そんなこと言うてられへん。俺にも、新日本プロレスという金字塔がある。今日、この場に選ばれて闘えるんや。29歳の男として、やらなアカン義務があるわ」。

前田VS金本戦の運命のゴングが鳴った。

「睨みあってても、なんかヘンや。まるで鏡を覗いてるみたい。ホンマ俺とよう似てるわ。意外と男前やん。いやいや、そんなこと言うてる場合やない。先手必勝や。先に攻撃させてもらうで！」

と、思った瞬間、前田の長い足が金本の首にヒットした。

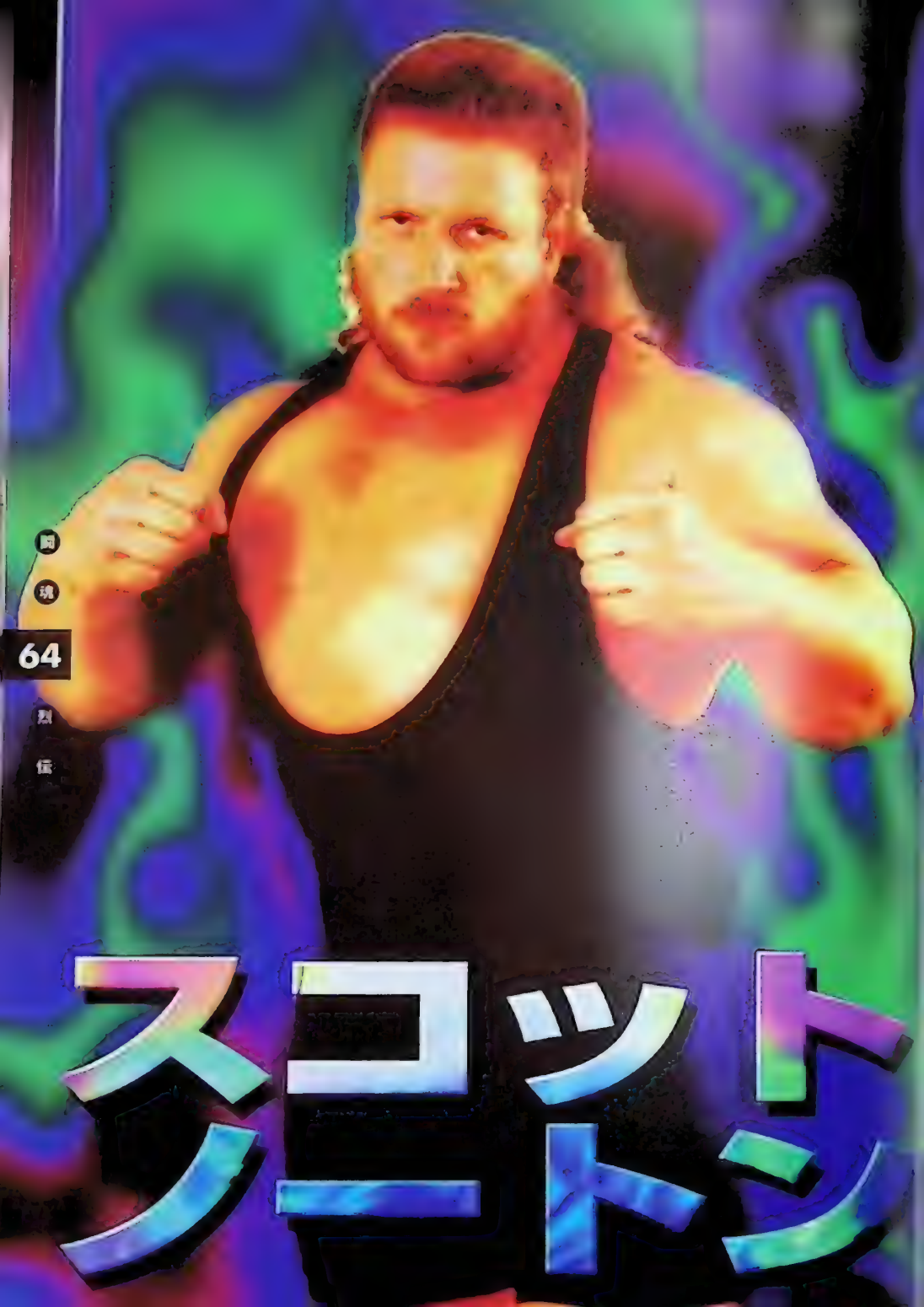
「……」

「リングスをなめんな、アホ。俺はな、上野毛の道場ほどきれいな道場も持ってへんし、お前ほど若くもない。けどな、けど、俺には新日本で鍛えられたいうプライドと、ひとりでもやっていくという意地があるんや」。

この夢にまで見たビッグ・カードは、大観衆の大方の予想通り、無残に金本のKO負けに終わった。控え室に戻り、取り囲む記者に、「おいしい空気を吸うため旅に出ます。ちょっとばかり神戸まで里帰り、なんて……」。そう言い残し、外へ出る。手に握られた列車のチケットは、涙と汗が混合し、かすかにインクがにじんでいた。

伊藤 加奈子
KANAKO ITOH
芸能人の暴露本で有名な鹿砦社が発行する、プロレス業界唯一の月刊誌「プロレスファン」の編集長。プロレス観戦歴は13年を超え、その昔は某女子プロレスラーのファンクラブの幹部をしていた経験も。

スコット
ノートン

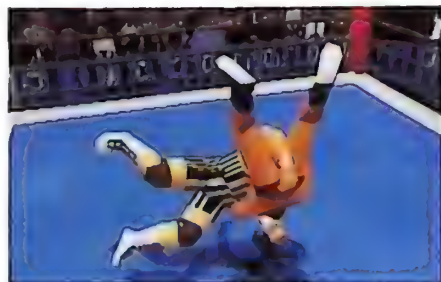
SCOTT NORTON

本名：同じ。'61年6月15日生まれ。身長190センチ。体重160キロ。
'90年12月に初来日。高校時代はホーク·ウォリアーと同級生だった。'87年アームレスリングの世界選手権に優勝し、映画「オーバー·ザ·トップ」に出演。その後、ホークのすすめでプロレス入りした経歴を持つ。

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値500

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	両腕を開き振り回す	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X+✧ (ノーマル)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X (グロッキー)	ショートレンジラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%
	X+✧ (グロッキー)	ショートレンジラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%
	○ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○+✧ (ノーマル)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○ (グロッキー)	リフトアップスラム	—	30	胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✧ (グロッキー)	シュミット式バックブリーカー	—	25	胴体	胴体5 腕部5 脚部15	150%
	△ (ノーマル)	ショルダーネックブリーカー	—	25	頭部	胴体15 腕部10	150%
	△+✧ (ノーマル)	ヘアハッグ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	100%
	△ (グロッキー)	ネックハンギングツリー	—	30	頭部 胴体	腕部30	100%
	△+✧ (グロッキー)	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部5 脚部5	100%
	X (グロッキー)	ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	パワースラム	フォール	35	胴体	胴体5 腕部20 脚部10	150%
	△	ヘアハッグ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	X	ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	○	パワースラム	フォール	35	胴体	胴体5 腕部20 脚部10	150%
	△	ヘアハッグ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	100%
リバウンド攻撃	X	フライングショルダーアタック	ダウン	35	胴体	胴体10 腕部20 脚部5	100%
バック攻撃	X	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	X+✧	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	○	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✧	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✧	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	エルボーバット	ダウン 混合	20	頭部	腕部20	100%
場外への攻撃	止まって	—	—	—	—	—	—
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	ボディプレス	—	40	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体40	-10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け·頭側)	フェイスロック	—	20	頭部	腕部20	—
	△ (仰向け·脚側)	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
	△ (うつぶせ·頭側)	キャメルクラッチ	—	25	頭部 胴体	胴体10 腕部15	—
	△ (うつぶせ·脚側)	リバースボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内·立ち)	ダイビングラリアット	ダウン	35	頭部 胴体	胴体5 腕部25 脚部5	100%
	X (リング内·ダウン)	ダイビングエルボードロップ	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体15 腕部20	—
	X (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	ボディスプラッシュ	ダウン	40	胴体	胴体40	100%

凄まじき破壊力と風格
まばゆき閃光が頂点に立つ

あらゆる攻撃を跳ねのけるブ厚い胸板。ぶつけるだけで強烈な破壊力を生み出す、丸太のような上腕。ノートンの持ち味と魅力は、その桁外れのナチュラルパワーにある。たしかに物凄いパワーなのだが、来日当初は対戦相手はもちろんのこと、自分ですらその力を持て余し気味だった。ひたすら殴る蹴るの単調な試合展開を繰り返し、いまひとつ突き抜けた印象を与えることができないでいた。ところが、近ごろのノートンはどうだ。威風堂々とリングに上がり、まずは視線で圧倒する。相手の持ち味を引き出しつつ、最後はきっちり力の差をみせつける。力だけでなく、風格と威厳が備わったレスリング。外国人選手のトップにのし上がったことの自負が、彼を大きく成長させたのだろう。外国人選手でIWGPヘビー級のベルトを巻いたのは、ビッグ·バン·ベイダーとサルマン·ハシミコフのふたりだけ。ノートンが史上3人目の外国人チャンピオンとなるのは約束されたも同然だ。

↑パワースラムが与える衝撃は計り知れない。ノートンの体重は160キロ。それにスピードが加わるのだから、受ける相手はひとたまりもないはずだ。文字どおり圧殺可能な大技である。

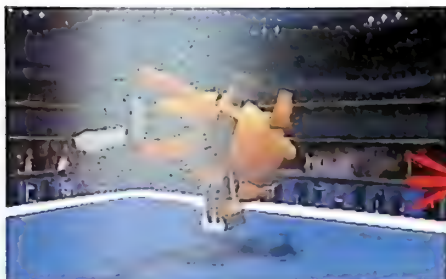
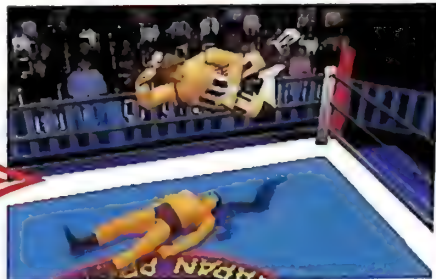
↑どんなに重い相手でもいとも簡単に持ちあげて、無造作に放り捨てる。ナチュラルパワーをこれでもかと誇示するリフトアップスラム。どうやらノートンの前ではあらゆる物体の重力が無効になるようだ。

↑首根っこに手を掛けて、相手を宙吊りに。"人間絞首刑"ことネックハンギングツリー。190センチの上背と、人並み外れた猛烈な腕力を兼ね備えたノートンならではの豪快一直線な攻撃である。

↑巨岩のような体ににょっきり生えた、丸太のような太い腕を大きく広げて、トップロープから飛来するダイビングラリアット。それにしても受ける相手の気持ちはどんなものなのだろうか。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
シュミット式バックブリーカー➡ダイビングエルボードロップ	5秒以内

ノートンが持つクリティカルコンビネーションは、シュミット式バックブリーカーからのダイビングエルボードロップの1種類だけ。ほかのレスラーに比べて不利なようにも思えるが、桁外れにパワフルなノートンである。すべての攻撃が必殺技のようなものなのだ。

⬆軽々と抱えて、ヒザに叩きつけるシュミット式バックブリーカーで、腰をぶっ壊しておく。

⬆ゆっくりと場内を見渡しつつ、おもむろに急降下ダイビングエルボーで圧死させてしまおう

闘魂コラム

もし私がスコット・ノートンだったら、いかに闘うか

スコット・ノートンのセールスポイント、それはなんといっても"腕っぷし"だ。何しろ、ノートンといえば元腕相撲世界チャンピオン。腕力の強さなら誰にも負けない。

そこで、オレこと貞治がノートンとなり闘う場合、まずオーソドックスに手四つの体勢から入ることにしたい。

手四つに入ればシめたもの。相手が金本だろうが越中だろうが絶対に勝てる自信がある。とにかくノートンは腕っぷしが強いので、これで相手の両腕の筋はたちまちブチ切れる。

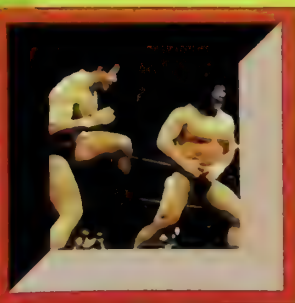
開発秘話によれば、当初この「両腕筋ブチ切れシーン」は自慢のフルポリゴンによってリアルに表現されたが、ソフ倫からのクレームで泣く泣く削除した、とのこと（ウソ）。

さて、両腕の筋が切れたところで当然相手は戦意を喪失する。ほかにこれといった得意技を持たないノートンになったオレこと貞治は、ここでも一気にフィニッシュへと向かう。『闘魂烈伝』でのノートンのフィニシュ技、それは彼のニックネームにちなんだ「"フラッシュ"ノートン」だ。

◯ボタンと△ボタンを同時に16連打すると、もの凄い雄叫びとともに突然ノートンの全身が七色に光り出し（凄くきれい）、怪光線を浴びた対戦相手はたちまち真っ白な灰になる。という技をぜひ出してみたい。あとは、その灰の上に向かってフォール。

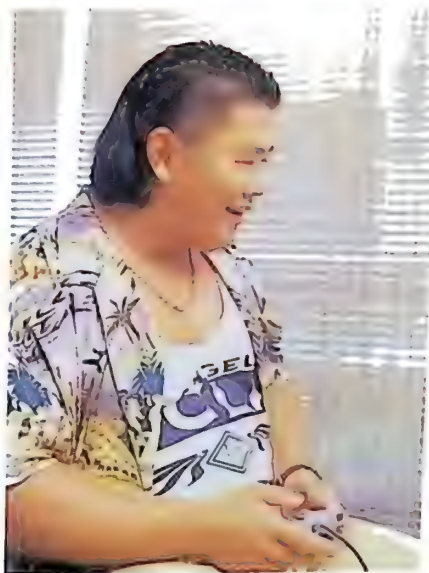
舞い散った灰を思い切り吸い込んでしまい、ちょっとムセながら、カウントを数えるタイガー服部レフェリーの表情が印象的だゾ（想像）。

石井"バー"貞治
SADAHARU"BAR"ISHII
[illegible]

COU
INTERU

INTERVIEW NJPW HISTORY

SPECIAL INTERVIEW

1st ATTACK!! 佐々木健介

——今日は佐々木選手に「闘魂烈伝」をプレイしてもらってですね、お話しを……。
佐々木　（目をキラキラ輝かせながら）ねえねえ、もう遊んでもいい？
——あ、どーぞどーぞ。
佐々木　うわー、俺だ俺だ!!　似てる似てる!!
——自分がゲームのなかで闘ってるのはどういう気分ですか。
佐々木　いやー、嬉しいっスよ、へへへ。しかし、こりゃありアルでスゲーやあ!!　どうやって操作するの？
（操作方法を説明すると、熱心に耳を傾ける佐々木選手。あっという間に操作方法をマスターし、技をバシバシ決めていく）
うわー、ストラングルホールドγもあるのか!!　つぎはパワースラムだッ!!　ヨシッ、決まった!!　ワン、ツー、スリー!!　ウォッシャー!!
——初めてのプレイで勝っちゃうなんて凄いですねえ。
佐々木　いやー、ゲームのことなら俺に任せてよ(笑)。ちょっと前は「闘神伝」に凝ってたんだけど、「闘魂烈伝」が出たら絶対一晩中やるね!!　あのさあ、もう1回やってもいい？
——好きなだけ遊んでください(笑)。
佐々木　あー、そうじゃないって!!　ウガーッ!!　チックショーッ!!
——佐々木選手って、単なるガタイのデカいゲーム少年だったんですね(笑)。
佐々木　いやー、このゲームはホント燃えるね!!　負けるとさ、凄い悔しいんだよね。試合に負けるよりも悔しいねえ(笑)。
——「闘魂烈伝」には、佐々木選手のほかに、××選手も出てくるんです。
佐々木　えー、ホント？　ちょっと見せてくれる？　あー、ホントだ!!　ヨシッ、イケーッ!!　ウォッシャー!!
——あのー、そろそろお話のほうも聞かせてください(笑)。佐々木選手はパワー・ウォリアーというもうひとつの顔を持ってますが、自分では佐々木健介とパワー・ウォリアーのどちらが好きなんですか。
佐々木　いやー、難しい質問だなあ(笑)。イメージ的にはパワーのほうが強いていう感じが、自分のなかにはあるよね。ねえねえ、このゲームって、俺対×もできるの？
——できますよ。なんだか、やりたそな顔してますね。
佐々木　ちょっとね(笑)。ヨシッ、イケーッ!!　ウォッシャー!!　××に勝ったゼ!!　でも、これって喜んでいいのかなあ。なんか複雑な気分だなあ(笑)。

ゲームのことなら俺に任せてくれよ!!

——それにしても佐々木選手はゲームがお好きですねえ。
佐々木　ゲームで遊んでると、プロレスのイメージトレーニングになるんだよ。プロレスっていうのは普通の人ができないことをするもんだし、ゲームも現実にはできないことをするもんでしょう。そういう部分で一緒みたいな感じがあるから。
　例えば、本読みながらとか、音楽を聴きながらでも、俺はいつもプロレスのこと考えてるんだよね。ゲームやってるときでも、「これは試合に使えるな」とか思っちゃうんだ。
——実際にゲームからヒントを得た技はありますか。
佐々木　キックとかパンチとか、ゲームが参考になることがありますね。こういう風に殴ったらいいんじゃないか、とか。
　それと、ゲームのキャラクターって、やられてもやられても起き上がってきて、やり返したりするじゃない。パワーなんかは、そういうのをイメージしてたりするね。
——今年のGIなんですが……。
佐々木　スイマセン!!　負けました!!
——まだ、なんにも言ってないじゃないですか(笑)　残念な結果(1勝2敗、Bグループ最下位)に終わってしまったわけですが、振り返ってみてどうでしたか。
佐々木　まず天山戦だけど、俺よりもアイツのほうが追い込まれてたと思う。5月の試合で、俺にコテンパンにやられたじゃない('95年5月3日・福岡ドーム大会。11分20秒、片エビ固めで佐々木選手の圧勝)。アイツは平成維震軍にも出てるし、蝶野たちと組んでやってることで、気持ち的に張り詰めたものがあったんだろうね。そこらへんの差が出たのかもしれない。
　このあいだ武藤とノンタイトルでやって負けたときも('95年6月12日・大阪府立体育館大会。20分18秒、ムーンサルトプレスで武藤選手が快勝)、自分の甘さがわかったし。「まだまだ俺って若いのかな」ってね。気が入れば入るほど感情だけが先走っちゃう、自分の悪い面がよく見えた。そういう部分がいい方向に出るときもあるんだけどさ。
——GIでは悪いほうに出てしまったと。
佐々木　うーん、まあ、そのー、そっちに出ちゃったんだなあ(苦笑)。

GIでは無駄な負け方はしてないよ

　でも、無駄な負け方はしてないよ。いままではイライラした感情がね、自分のなかでカラ回りしてたんだ。それを外に出して、相手にぶつけられるようになったっていうのが、今回のGIでの大きな収穫だったね。
——じゃあ、今後の巻き返しを期待していいですね。そろそろ佐々木選手がIWGPヘビーのベルトを巻いてもいいころだと思うのですが。
佐々木　ベルトはなあ……。
——え、欲しくないんですか!?
佐々木　欲しいよ!!　IWGP獲りたいよ!!
　でも、自分に貫禄とか強さも含めて本当の実力がついたときに、本当のチャンピオンになれると思うんだ。だから、もうちょっと待ってほしい。期待は裏切りませんから!!

ますます天山を倒したくなったね!!

――GIの佐々木選手の闘いぶりで、どうしても許せないことがひとつあるんです。
佐々木　エッ、なになに？
――初日の天山戦。確かに勢いもあるし、強い選手だと思いますが、元をただせば天山って、"ヤマギュー"じゃないですか!!　牛野郎ごときに負けるなんて、許せないんですよ!!
佐々木　ガッハッハ。申し訳ない!!
――その雪辱を、この「闘魂烈伝」で晴らしていただきたい!!
佐々木　ガッハッハ。そいつはいいや!!
　アイツさあ、あの試合のとき、俺と目を合わせられなかったんだぜ。ビビったのか知らないけどさ。入場して向かいあうじゃない。俺はアイツの目を見てるんだけど、アイツは視線をそらして、俺の胸元しか見ないんだよ。
　でも、ゲームでも負けたらどうしようかなあ(笑)。

――情けないこと言わないでくださいよ。それでは闘ってもらいましょう。試合開始!!
佐々木　ヨーシ!!　潰してやるぞ、天山!!
　……クソッ!!　だから、そうじゃないだろ!!　あー、時間切れの引き分けだあ。
――あーあ、残念。どうですか、この試合を振り返ってみて。
佐々木　ますます天山を倒したくなったね!!
――いま一番ライバル視してるのは、天山選手、橋本選手あたりですか。
佐々木　そうだねえ。俺とタイプが似てるからね。両方とも後先考えないで暴れるし。このあいだのGIも、この連中と当たって、体はキツかったけど、やりがいはあった。これからもずっと闘っていくだろうけど、そのときそのときで、いつも新鮮な気持ちで闘える相手だね。
――それでは最後に、「闘魂烈伝」のプレイヤーにひと言お願いします。
佐々木　俺の試合って、技がどうのこうのよりも、気持ちでやってる部分が大きいんですよ。お客にも、自分の気迫とか気持ちをわかってくれればいいなあと思って、いつも闘ってるんだ。プロレスにせよなんにせよ、格闘技って気迫とか意気込みが一番大事だからね。「闘魂烈伝」でも俺で闘うときには、気持ちを込めて、ひとつの技にこだわってほしいね。
――いま一番こだわってる技というと。
佐々木　ストラングルホールドγだね。やっぱり、この技で勝ってほしいなあ。
　ところでさあ、もう1回遊んでもいい？
――気が済むまで遊んでてください(笑)。

('95年8月17日・新日本プロレス事務所にて収録)

2nd ATTACK!! 橋本真也

同じ技しか出ない じゃないか!!（怒）

橋本　俺さあ、テレビゲームって苦手なんだよなあ。インベーダーなんか、1面クリアすらできなかったんだから(笑)。

スーパーファミコンは家にあるんだけど、ポイ〜ンって打つゴルフのやつをちょこっとやるぐらいでさ。この機械（プレイステーション)は、持ってないね。会社から支給されると思ってるんだけど、全然くれないんだよなあ(笑)。

——まあまあ、そう言わずに「闘魂烈伝」をちょっとプレーしてみてください。

橋本　へー。歓声まで入ってるんだ。なかなか凄いじゃない。これ藤波さん？

あんまり似てないね。最近出てないから、作る人がわかんなかったんじゃないの(笑)。始めるにはどうすんの？

——あ、スタートボタンを押してください。

橋本　ヨッ。ハッ。トッ。なんだよ、これ、同じ技しか出ないじゃないかッ!!

（同じボタンを豪快に連打する橋本選手)

——ボタンごとに出る技が違うんですよ。例えばダウンしてる相手に近づいてですね……。

橋本　（説明をまったく聞かず、豪快に×ボタンを連打しまくる橋本選手)カチャカチャカチャカチャカチャカチャ。キックしかやらねえじゃねえか!!

——こ、このままではコントローラーを破壊されそうなので、私が代わりにプレーしましょう。橋本さんは見ててください。

橋本　おう、そのほうがいいな!!　ほう、ブレーンバスターか。でも、これちょっと違うなあ。俺の場合は、まっすぐ頭から落とさないと。お、フィッシャーマンD.D.T.だ!!　ジャンピングD.D.T.もできるといいんだけどな。

へー、ミサイルキックもできるんだ。あ、かわされてやんの。飛び道具っていうのは当たれば強烈なんだけど、それゆえに弱点も多いんだよな。スタミナがなくなってるときに一発狙ってかわされると、自分が凄いダメージを受けるからね。

あ、いま水面蹴りやったね!!　もう1回やってみてよ。おー、凄い凄い。でも、俺って、こんなに動き速かったっけ(笑)。あ、蝶野がキンタマ蹴りやがった!!ガッハッハ、面白れえなあ!!

——自分がゲームのなかで動いてるのを見て、どういう気持ちですか。

橋本　これって、コンピューターで俺の動きを真似てるわけでしょ？　俺って、こんな感じだったかなとか思っちゃうよね(笑)。しかし、この動きは生きてるみたいで気持ち悪いねえ。あ、靴のデザインまで新しいバージョンじゃないか!!

ずいぶん細かいところまで作ってあるねえ!!　凄いなあ。

それにしても、リアル過ぎてやんなっちゃうね。ここまでよくできてると、みんな試合見に来なくなっちゃうんじゃないの(笑)。

——やっぱり嬉しいもんですか。

橋本　なんかヘンな気持ちだねえ(笑)。でも、おもちゃ屋とか別の場所で、誰かが俺を使って遊んでるのを偶然見たりすると、やっぱり嬉しいだろうね。

D.D.T.のバリエーションをいかに増やすかだな

――GIの決勝戦なんですけど、ぼくは橋本選手が優勝するものだと信じて、一升瓶を差し入れしたんですよ。橋本選手の祝杯に使ってくださいって。
橋本　あー、その酒、きっと武藤に飲まれちゃったなあ。キミには悪いことしちゃったねえ(笑)。つぎは俺が受け取れるように頑張るよ!!
――あの決勝戦の再戦を、この「闘魂烈伝」でやっていただきましょうか。今度は絶対に勝ってくださいよ。
橋本　俺が操作するとまた負けるから、キミが動かしてくれよ(笑)。
――わかりました(笑)。
橋本　よし、そこでブレーンバスターだ!!
　決勝のときは、武藤が足をバタつかせたんで、俺も頭打っちゃったんだよ。ゲームではそういうことはないの？じゃあ安心だな(笑)。
　つぎはD.D.T.!! もう1回!! まだフォールしちゃダメだぞ。もっと技掛けて!!
――相手はもう伸びてるじゃないですか。こんなに攻めたら死んじゃいますよ(笑)。実際に決勝戦で闘ってるときは、武藤選手はどうでしたか。
橋本　最後まで勝てると思ってたよ。負ける気は全然しなかったけど……。勝敗を分けたのは、やっぱり垂直落下のときだろうね。あれで自分もイっちゃったからね。あそこが勝負の分かれ目だった気がするな。
　あ、そろそろ決めちゃっていいよ。最後はD.D.T.!! よーし、勝ったぞ!! (笑)。
――D.D.T.にこだわりますね。
橋本　こだわるっていうか、一番研究してるのはD.D.T.のバージョンをいかに増やすかってことだね。いかに脳天から突き刺すってことで、これ以上のものがあるかっていうのはいつも考えてるね。
　角度的には垂直落下のほうが効くんだけど、押さえ込むにはフィッシャーマンのほうが、すぐにフォールにいけるからいいんだよ。
――ゲームでは雪辱を果たしましたが、実際には武藤選手に2連敗してますよね。
橋本　IWGPとGIを制覇するっていうのが今年の目標だったんだけど、両方とも武藤にやられちゃったね。IWGP獲って1年ちょっとか。その間ずっと突っ走ってきて、自分も成長したけど、それ以上に他人が俺を研究するっていうのかな。標的にされて、ちょっとした技でも返されたりしてね。
　実力で負けたとはこれっぽっちも思ってないけど、そこは勝負の世界だからね。あれが武藤なりの勝ち方だといえば、サスガだなという感じかな。まあ、誰も思いつかないようなことをやったからこそ、俺に勝てたんだろうからね。同じことがまた俺に通用するかどうかはわからんけどさ。そのへんの研究に関しては追っかけ合いだから。

自分の技？　俺はやられたくないね(笑)

——研究されるのはチャンピオンの宿命ですからね　闘ってイヤなタイプは誰ですか

橋本　イヤなのは蝶野だろうなあ。最近の蝶野って攻撃タイプになってるけど、前みたいに受けて受けて、何考えてるんだかわからないうちに、一発逆転されるっていうのはイヤだね。相手がぶつかってきて、こっちも攻める。そのほうが、勝負が早く決まるからラなんだよ。このゲームでも、ヒールなる前のと両方入ってたら面白かったにね。まあ、いずれにせよS.T.F.けはやられたくないな(笑)。
馳も嫌いだなあ。蝶野はカンで攻めてくるタイプけど、あいつはコンピューターみたいに計算して攻めてくるからイヤなんだ。俺の攻め疲れを待って、一発逆転を狙ってくる。理論でくる奴は嫌いなんだ(笑)。

——これからどう巻き返していきますか

橋本　イチからやり直さなきゃとかは思わないんだけど、もうひとつ決め技が欲しい。それもホールド技を開発しなきゃイカンと思ってるんだけど。

——もう頭のなかでは完成してるんですか。

橋本　いやいや、それがなかなか難しいんだよ。新技っていうのは試合中にパッとヒラめくか、人にアドバイスをもらって考えるかのどっちかだからね。

——フィッシャーマンD.D.T.のときは、どうだったんですか。

橋本　垂直落下式のを1回逃げられたことがあってね。逃げられなくするにはどうしたらいいかって考えてた。ある日ほかのレスラーがフィッシャーマンスープレックスを使ってるのを見て、「別に投げなくても、そのまま落とせばいいじゃないか」ってヒラめいて。試してみたら、案の定効いたからさあ。

——しかし、あれはヒドい技ですよねえ。

橋本　うん、俺、無責任だからさ（笑)。自分はあんな技、食らいたくないもんね(笑)。

——それでは最後に、『闘魂烈伝』で橋本選手で闘うプレイヤーにアドバイスを。

橋本　接戦のなかで一発逆転っていうのも面白いかもしれないけど、それよりも差をつけて豪快に勝つ!!　最後は、「これでもか、これでもか」って感じで、ダメ押しっぽく相手をノックアウトするっていう、そういう闘い方をしてもらいたいね!!　圧倒的な差をつけて、"爆勝"するっていうのが、俺らしい闘い方だと思うよ。倒しても倒しても、攻撃しまくれ!!

——"爆勝宣言"せよと

橋本　でも、やられたら休んでね(笑)。

('95年8月17日・新日本プロレス事務所にて収録)

●海賊軍団 ('86年〜'87年)

'86年12月。海外遠征中の武藤敬司が正体不明の暴漢に襲われ負傷。翌年2月にはフロリダでの試合中に謎の海賊男に襲撃された。3月26日の大坂城ホールで行われた猪木vsマサ斎藤戦に海賊男が乱入。手錠で斎藤を拘束するなどの不可解な展開に観客の怒りが爆発。イスが飛び交い、最後には火を点ける者まで出る大暴動に発展した。その後もたびたび試合に乱入していたが、海賊男はビリー・ガスパーと名乗り、正式に猪木に挑戦状を叩きつけた。その後ガリー・ガスパーも加わり、大味なラフファイトを繰り返していたがファンの評判は芳しくなかった。海賊の正体についてもファン、マスコミのあいだで取り沙汰され、最初にフロリダで武藤を襲ったのは猪木で、つぎは木村健吾だとか、様々な言説が飛び交った。これが新日本・暗黒時代の象徴である"海賊軍団"である。

●ニュー・リーダーズVSナウ・リーダーズ ('87年)

'87年6月12日。両国国技館での猪木vsマサ斎藤戦の試合後、突然長州がリングに上がり、前田、藤波、木村、マシンらに「お前らこのままでいいのか!! いまやらなくてどうするんだ!!」と"俺たちの時代"をアピール。すかさず猪木が、マサ斎藤と肩を組み「よーし、やってやる!!」と絶叫。長州、藤波、前田らの"ニュー・リーダーズ"と、猪木、坂口、斎藤らの"ナウ・リーダーズ"の新旧世代抗争が勃発した。5vs5イリミネーションマッチを行うなど、ファンの注目が集まったが、10月に猪木とマサ斎藤が巌流島で観客なしのデスマッチを敢行。このことで抗争の焦点があやふやになり、長州が「俺は突っ走るぞ」と抗争からの戦線離脱を宣言。猪木との直接対決に狙いを変更し、世代対決はなし崩し的に消滅していった。

●たけしプロレス軍団 ('87年)

'87年の9月。ビートたけし率いる"たけしプロレス軍団（TPG）"が、猪木への挑戦を表明。12月27日の両国国技館。メインイベントに猪木vs長州が予定されていたのだが、セミ前にTPGがビッグバン・ベイダーを連れて登場。「あんたら猪木を負け犬にしていいのか!? ベイダーとやらせろ!! やらせてくれ!!」と、たけし軍団のガダルカナル・タカ、ダンカンが絶叫。猪木が出てきて「よーし、やってやろうじゃねえか!! お客さん、どうですか!!」と、観客の怒号を丸無視して強引にカードを変更する。カード変更となったセミファイナルの長州・斎藤vs藤波・木村戦では史上初の「ヤメロ」コールの大合唱のなか、物が飛び交う。試合後、「みんな、頼むから猪木とやらせてくれ」と長州がアピールし、猪木戦が急遽始まるものの、猪木のナックルパートで長州は大流血。見兼ねた馳が乱入し、けっきょく長州の反則負け。続いて猪木vsベイダー戦が行われたが、3分経て猪木がベイダーにフォール負け。観客の怒りは収まらず、田中リングアナが土下座するなか、ふたたび物が乱れ飛ぶ。しばらくして猪木が出てきたが「どうもありがとう」という支離滅裂な発言により、観客の怒りは暴動に発展したのであった。この日以来TPGが新日本のリングに上がることはなかった。

●闘魂三銃士 ('88年)

'88年7月に海外遠征中の武藤、蝶野、橋本の3人がプエルトリコで、猪木命名の"闘魂三銃士"を結成。同年の7月27日に1日だけ凱旋帰国し、雨の降りしきる有明コロシアムで藤波、木村、越中組と対戦。反則勝ちを収めたが、内容は惨憺たるものだった。しかし、新日本の未来を背負って立つ3人には大きな期待が寄せられた。あれから7年。彼らは見事なまで成長し、いまでは新日本、いやプロレス界のトップスターとなってみせた。'93年2月、橋本が解散を宣言し、真のトップの座を争うこととなった

●ブロンド・アウトローズ〜レイジング・スタッフ ('88年〜'94年)

'88年10月。ヒロ斉藤、後藤達俊、保永昇男が、ヒール軍団"ブロンド・アウトローズ"を結成。のちにスーパー・ストロング・マシーンも加わり、正規軍と抗争を展開した。'92年の3月に"レイジング・スタッフ"と改名するが、ズバ抜けた印象を与えることはできなかった。しかし、ヒールであることに誇りを持つ彼らの姿勢を静かに、そして熱狂的に支持する理解ある人もいたのだ。

●ドラゴン・ボンバーズ（'90年〜'91年）

相撲のような部屋別制度の実現などを訴えていた藤波が、'90年9月に"ドラゴン・ボンバーズ"を結成。ライガー、越中らが参加し、新たな闘いに乗り出した。パイオニア戦志の興行に参戦。自主興行の開催など、新日本とは別の独自活動も行っていた。アイデアは非常に素晴らしかったのだが、時期が少し早すぎた。いま復活したら、いろいろと面白い展開が期待できそうだ。

●反選手会同盟〜平成維震軍（'92年〜）

当時、新日本に参戦していた誠心会館の青柳政司、斎藤彰俊と、越中詩郎、小林邦明の対立が激化。'92年の4月。両国国技館で斎藤彰俊が看板を掛けて小林と対戦するが敗北。5月には館長の青柳が越中と対戦するが、またもや敗北。青柳は再戦を熱望し、6月の誠心会館自主興行への越中、小林の参戦を要求するのだが、新日本はこれを却下する。だが越中と小林は会社の反対を押し切り、強行出場。青柳と小林が対戦、両者引分けに終わるが、青柳の情熱に打たれた小林は看板を返還した。ふたりの身勝手な行動を問題視した選手会は、両名を選手会役員から解任。新日本も無期限出場停止処分を発表したのだ。7月に処分を解かれた越中（小林も処分を解かれたが、内臓疾患により欠場）は、選手会側の蝶野と対戦し、対立を深めた。のちに木村健吾も加入し、8月に"反選手会同盟"の結成を宣言。全員スキンヘッズの異様ないでたちで、蝶野、橋本らとの抗争に乗り出していった。'93年9月には後楽園ホールで自主興行を開催。10月にはレイジング・スタッフから後藤達俊が加入し勢力を拡大した同盟は、"平成維震軍"と名を変えて、新日本本隊から独立。'94年11月13日、東京ベイNKホールで旗揚げ興行を行った。大将はもちろん越中詩郎である。

●狼軍団（'95年〜）

蝶野、天山、ヒロ斉藤の3人が結成した、テレビ中継で実況を担当する辻アナウンサー言うところの"エゴイスト集団"。'94年のG1クライマックスに優勝した蝶野だが、オフィスの自分に対する評価が低いと不満をぶちまけ、突如ヒールに転向。当時交流があったWARの冬木"理不尽大将"弘道とタッグを結成。レイジング・スタッフを抜けたヒロ斉藤も加わり、不可解な暴走ファイトを繰り広げていた。'94年の年末に海外遠征から帰国した天山広吉を、自軍に引き込むべく平成維震軍が画策。成田空港で天山を拉致監禁するなどしたが、取り込みに失敗。天山は正規軍入りし、橋本の持つIWGP王座に挑戦するなど、スター街道を着々と歩んでいくかに思えた。だが、翌年の2月12日。後楽園ホールで蝶野に共闘を申し込まれ、緊急合体。その日のセミファイナルで6人タッグマッチながら、天山が長州からピンフォール勝ち。"狼軍団"の評価を一気に高めたのであった。

●UWFインターナショナル（'95年〜）

Uインターと新日本の確執は根深い。'92年10月16日。Uインターが雑誌に掲載された「高田とやってみたい」との蝶野の発言を受け、代理人のルー・テーズが新日本プロレス事務所に蝶野への挑戦状を持参。11月6日にUインターと新日本の会談が実現したが、条件が合わず決裂。のちにUインター側が対戦の条件として、リスク料3000万円の支払い。Uインターと新日本の選手数名が厳流島で蝶野への挑戦者決定バトルロイヤルを行うことを要求されたと公表。「あいつ（Uインター・宮戸取締役）が死んだら、墓にクソぶっかけてやる!!」と長州は激怒した。それから3年後の'95年。Uインターを離脱し、フリー宣言した山崎一夫が新日本に参戦、契約違反を理由にUインターが新日本を告訴する。長州はこれに対し「ゴタゴタ言ってないで高田が直接出てこい」とアピール。高田も新聞紙上で「新日本に乗り込んでいく覚悟はできている」と発言し、新日本とUインターが8月24日にそれぞれ記者会見を開く。Uインターの会見場に長州が電話を掛け、高田と直接交渉。「覚悟はできてるんだろうな。もう逃がさんぞ!!」と対抗戦を即断。その場で営業部員に会場を確保させ、10月9日に東京ドームで全面対抗戦を行うことが急遽決定したのだ。長年に渡るリング外での抗争はひとまず終結し、今後はリング上での直接対決となる。勝つか、負けるか。潰すか、潰されるか。両団体の威信を掛けた真剣勝負が始まる。

新日本プロレスリング　闘魂烈伝
公式コンプリート・ガイド

1995年10月20日　初版発行

PLANNING,EDITORIAL	Satoshi Ashibe
EDITORIAL	Daisuke Mitsui(ASCII)
ART DIRECTION	Osamu Sato
DESIGN & CG	Out Side Directors Company Osamu Sato Noboru Iizuka Kazuhiro Goshima Shintaro Minami
PHOTOGRAPH	Seita Andou Sai Santou
SPECIAL THANKS TO	Nobuhiko Tenkawa(YUKES CO,LTD.) Kinya Kurakake(N.J.P.W.)

発行人	塩崎 剛三	編集	株式会社アスキー出版局 月刊ファミコン通信編集部
編集人	浜村 弘一		
編集長	野田 稔	出版業	中尾 敬子
副編集長	田原 誠司	出版営業	後藤 剛
発行所	株式会社アスペクト 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 ☎ 03-5351-8191	印刷	図書印刷株式会社

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

本書についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までのあいだに、☎ 03-5351-8223で受け付けています。

●1188772

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-419-0　Printed in Japan

SECRET FILE FOR WINNERS
秘

THE SECRET WRESTLERS

ムタとパワーで闘う!!

じつは12人のレスラー以外に、あとふたりのレスラーを操ることができる。ふたつの表情を持つ男たち。

武藤敬司の分身であるグレート・ムタ!! 佐々木健介のもうひとつの姿であるパワー・ウォリアー!!

ただし、彼らを使って闘うためにはクリアーすべきハードルがあるのだ。

その条件とは、"GIクライマックス"のリーグ戦かトーナメント戦を、レベルをセメントにして、3回連続優勝すること。武藤で連続優勝すればムタが。佐々木ならパワーを使えるようになるのだ。

これだけのことなのだが、やってみると死ぬほど難しい。セメントレベルのレスラーは技を矢継ぎ早に仕掛けてくる。打撃技をほぼ確実にブロックするなど、とにかく凄まじく強い。しかも"GIクライマックス"では、毎試合万全のコンディションで闘えるとは限らない(計算式を参照)。こんな厳しい闘いをくぐり抜け、3回連続で優勝しろというのだから非常に厳しい。1試合終わったら、"戦いの軌跡"でセーブ。負けたら"カードロード"でデータをロードして何度もやり直すといいだろう。制限時間の指定は特にないので、5分でも無制限でも好きな時間を選んで構わない。

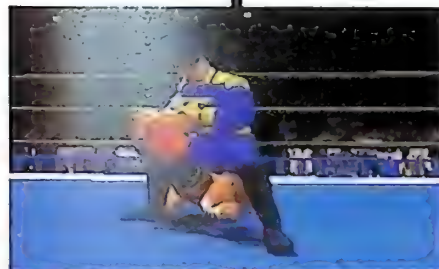
条件をクリアーしたら、レスラー選択画面の武藤にカーソルを合わせ、セレクトボタンを押せばムタが。佐々木のところでセレクトを押せばパワーが登場。また優勝したときの戦績データを、"戦いの軌跡"でセーブしておくことを忘れずに。"カードロード"でそのデータをロードすれば、いつでもムタとパワーが使えるようになるので覚えておこう。彼らの詳しいデータは、84ページ以降に掲載したので参考にしてほしい。

さらなる隠しレスラーか!!

さらに、"試練の12番勝負"を、天山広吉でレベルをセメントにして全勝すると、田中リングアナウンサーが、"GIクライマックス"のリーグ戦をセメントレベルで、1敗もせず全勝優勝を遂げるとタイガー服部レフェリーが選手としてリングに登場する!! ムタ&パワーと同様に、条件をクリアーしたら、レスラー選択画面の天山か金本の箇所でセレクトボタンを押せばオーケーだ。なお、本書では敢えて彼らのすべてのデータを掲載することはしない。彼らの勇士と恐るべき実力のほどは、92ページからの写真と、自分の目で確認してくれ。

使用条件一覧

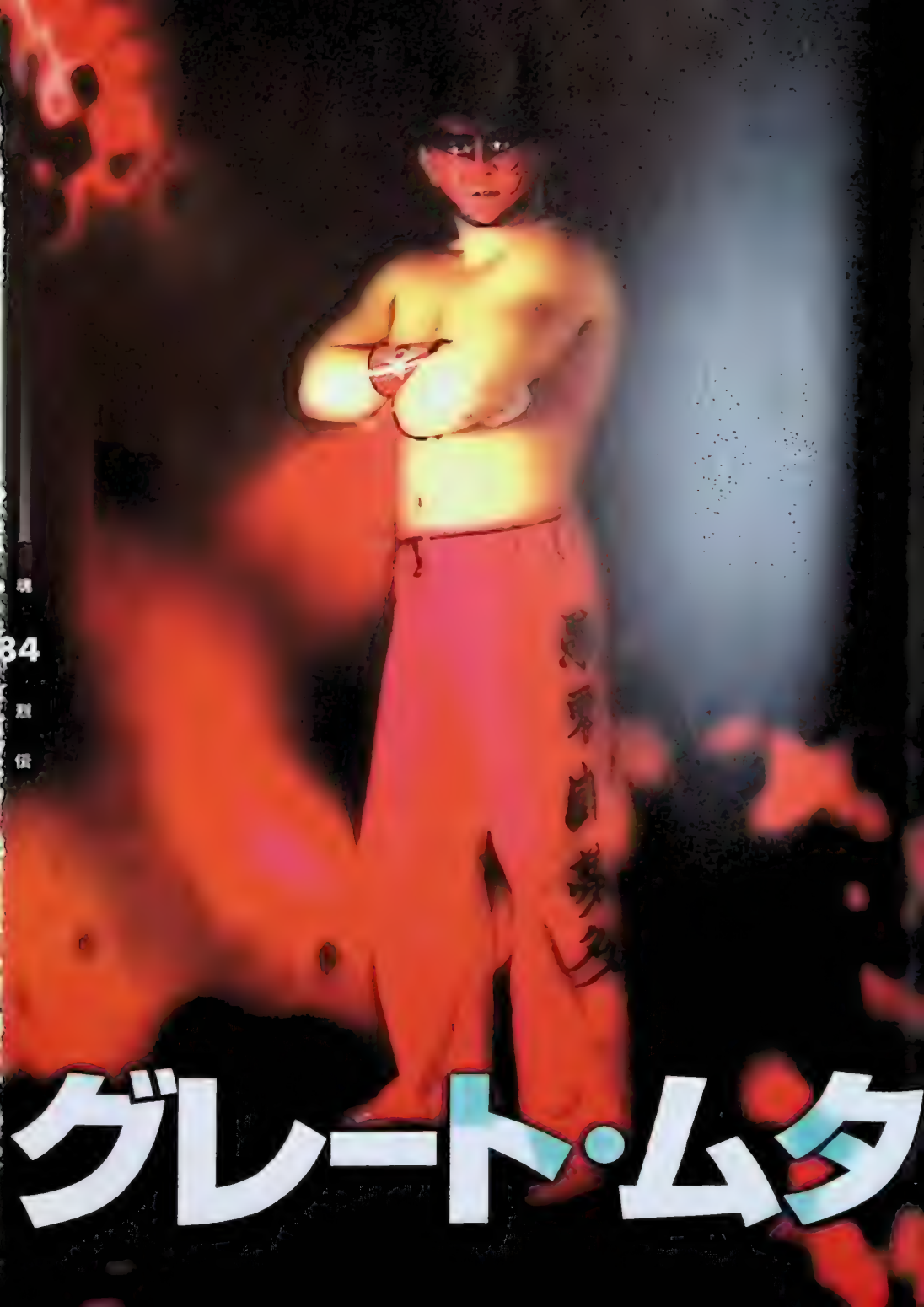
グレート・ムタ	武藤敬司を使って、"GIクライマックス"のリーグ戦かトーナメント戦を、セメントレベルで3回連続優勝する
パワー・ウォリアー	佐々木健介を使って、"GIクライマックス"のリーグ戦かトーナメント戦を、セメントレベルで3回連続優勝する
田中リングアナウンサー	天山広吉を使って、"試練の十二番勝負"を、セメントレベルで全勝する
服部レフェリー	金本浩二を使って、"GIクライマックス"のリーグ戦を、セメントレベルで全勝優勝する

THE SECRET WRESTLERS

TIPS

"GIクライマックス"&"試練の十二番勝負"の回復体力

"GIクライマックス"と"試練の十二番勝負"では、前の試合で受けたダメージが、つぎの試合にも持ち越されるのだ。計算式は以下の通り

100％－（100％－前試合終了時のメインHPの％）÷5
＝次試合開始時のメインHP

仮に試合終了時のメインHPが50パーセントならば、つぎの試合は90パーセントのメインHPで始まることになるわけだ。極力ダメージを受けず、体力を温存しながら試合を進めていかないと、終盤ではボロボロ　あっという間に敗退ということも十分ありえる。心して闘いに挑むこと。

84
グレート・ムタ

SECRET WRESTLER
THE GREAT MUTA

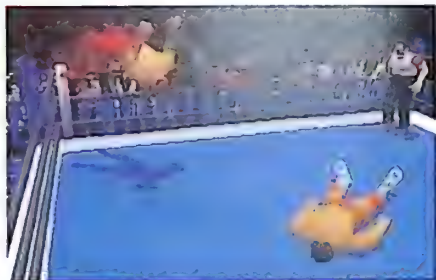
コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値 150

攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	親指でゆっくりと首をかっ切る	—	—	—	—	—
近距離攻撃	X (ノーマル)	袈裟斬りチョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	X+◇ (ノーマル)	ローリングソバット	—	25	胴体	脚部25	100%
	X (グロッキー)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X+◇ (グロッキー)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	□ (ノーマル)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	□+◇ (ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	□ (グロッキー)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	□+◇ (グロッキー)	シュミット式バックブリーカー	—	25	胴体	胴体5 腕部5 脚部15	150%
	△ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+◇ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△ (グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+◇ (グロッキー)	ショルダーネックブリーカー	—	25	頭部	胴体15 腕部10	150%
ダッシュ攻撃	X (ノーマル)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	X (グロッキー)	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
ダッシュ カウンター攻撃	□	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
ロープ カウンター攻撃	X	毒霧※	—	20	頭部	頭部20	150%
	□	ショルダースルー	—	20	胴体	胴体20	150%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
リバウンド攻撃	X	ラリアット	—	30	頭部	腕部30	100%
バック攻撃	X	後頭部ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	X+◇	後頭部ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	□	フェイスクラッシャー	流血	25	頭部	腕部20 脚部5	100%
	□+◇	ジャーマンスープレックスホールド	フォール	35	頭部 胴体	胴体15 腕部10 脚部10	150%
	△	コブラツイスト	—	30	胴体 腕部 脚部	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	△+◇	卍固め	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体5 腕部15 脚部15	100%
	返し技 (HP多)	エルボーバット	流血	20	頭部	腕部20	100%
	返し技 (HP少)	急所蹴り	ダウン	40	胴体 脚部	脚部40	150%
場外への攻撃	止まって	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部5	100%
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	X (仰向け)	フラッシングエルボー	—	30	頭部 胴体 腕部 脚部	腕部20 脚部10	-10%
	X (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	噛つき	流血	30	頭部	頭部25 腕部5	—
	△ (仰向け・脚側)	足4の字固め	—	25	脚部	脚部25	—
	△ (うつぶせ・頭側)	キャメルクラッチ	—	25	頭部 胴体	胴体10 腕部15	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースインディアンデスロック	—	25	脚部	胴体5 脚部20	—
トップロープ 上への攻撃	X	ナックルパンチ	—	30	胴体 脚部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	X (リング内・立ち)	ダブルスレッジハンマー	ダウン	25	頭部 胴体	腕部25	100%
	X (リング内・ダウン)	ムーンサルトプレス	フォール	45	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体35 脚部10	150%
	X (場外)	プランチャスイシーダ	ダウン	35	頭部 胴体	胴体25 脚部10	100%
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	X	スペースローリングエルボー	ダウン	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
※4回目以降は		ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%

強烈なキャラクターの吹きだまり アメリカマットに咲いた悪の華

単に強いだけのレスラーでは、アメリカマットでのし上がっていくことは難しい。強さが求められるのはもちろんだが、それにプラスして強烈な個性がなければアメリカでは受け入れられないのだ。顔にはペイント。「グレート・カブキ（現・平成維震軍）の息子」という生い立ち。海外武者修行に旅立ち、アメリカマットを転戦していた武藤敬司が手に入れた"個性"が、グレート・ムタである。ゆらゆらと歩いていたかと思えば、つぎの瞬間には物凄い勢いで襲いかかる。劣勢に立たされると、口から緑の霧を吹く。何をしでかすかわからないミステリアスな振舞いと、新日本で培ったストロングスタイル。このふたつの武器を手にしたムタは、スターへの階段を着実に踏みしめ、メジャーリーグであるWCWでトップヒールとなったのだ。グレート・ムタはすでに封印されてしまった感があるが、時が来ればきっとリングに戻ってきてくれる。

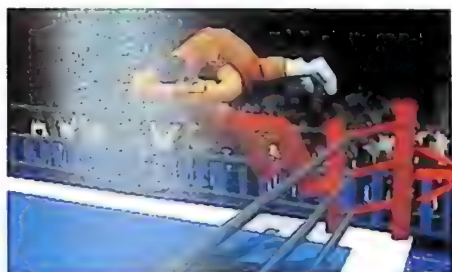
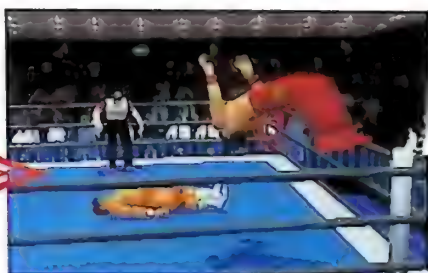
↑目潰し攻撃はヒールの常套手段である。ムタも毒霧を吹き出し、観客のヒートを誘う。続けて吹ける毒霧は3回までだが、一度場外に降りれば自動的に補給され、ふたたび3回まで吹けるようになる。

↑ムタはただ悪いことをするだけの古いタイプのヒールではない。磨き抜かれたテクニックを身につけているのだ。ラフに攻めたら、ムーンサルトプレスを華麗に決めてフォールを奪いたい。

↑ヒールのレスラーはどれだけ観客をエキサイトさせられるかで、その値打ちが決まる。噛つきという直接的な行為で、悪行を働いていることを強くアピール。観客の怒りこそ、強さの源なのだ。

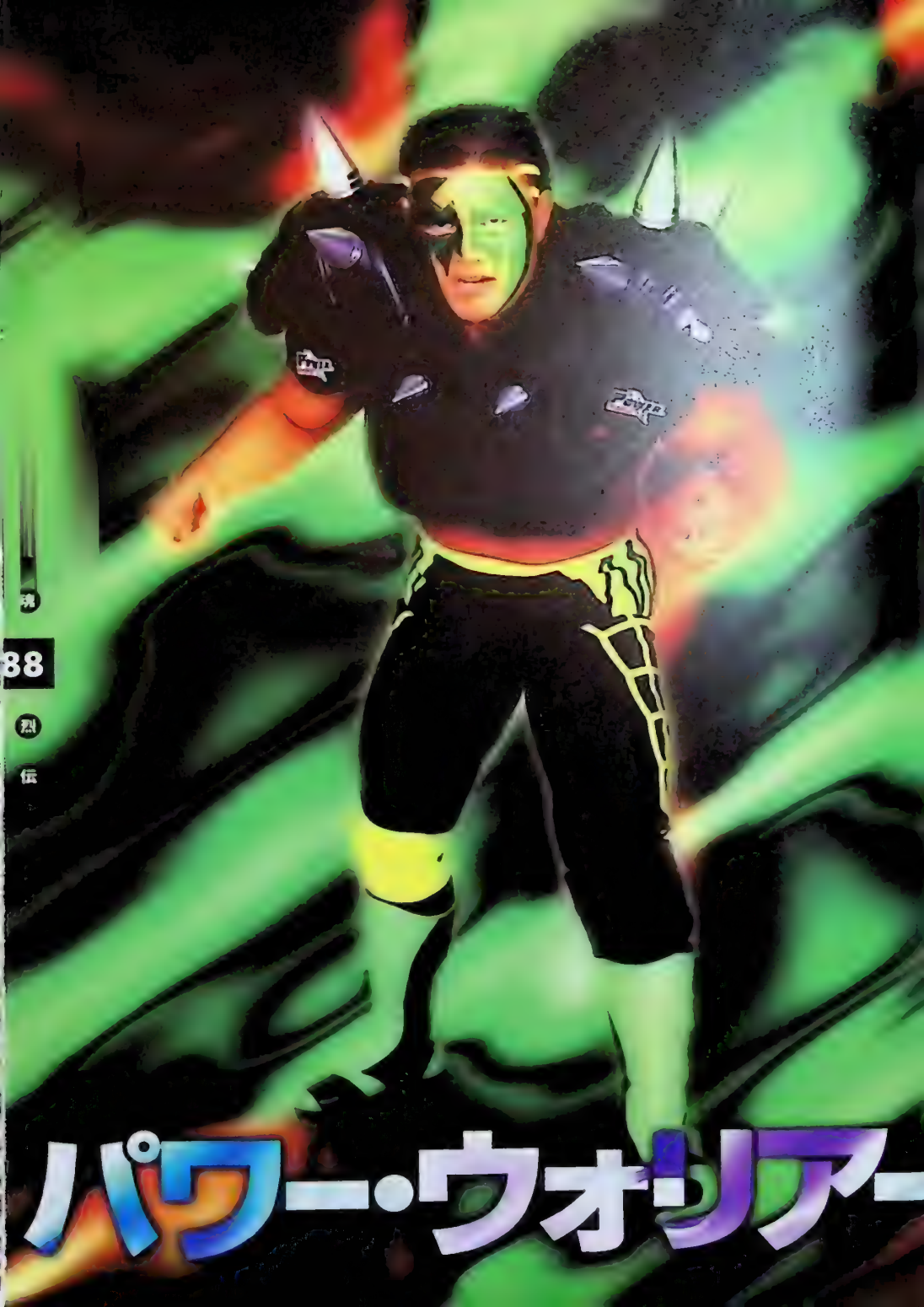
↑拳を固めてトップロープから飛び降りるダブルスレッジハンマー。ランディ・サベージなどヒールのレスラーがよくみせる飛び技である。荒々しさが観客に伝わりやすいからだろうか。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
シュミット式バックブリーカー➡ムーンサルトプレス	10秒以内
雪崩式ブレーンバスター➡ムーンサルトプレス	10秒以内
スペースローリングエルボー➡フェイスクラッシャー	5秒以内
毒霧➡ローリングソバット	4秒以内

武藤の持つクリティカルコンビネーションと重なるのだが、毒霧からのローリングソバットという連携はムタのオリジナルだ。毒霧を吹き、一瞬相手がひるんだ隙にすかさずソバットを叩き込むこと。なお、毒霧は続けて3回までしか使えないので注意すること。

↑武藤の雪崩式技はフランケンシュタイナーだが、ムタの場合はブレーンバスター。決まったらすぐにコーナーへ向かうこと。

↑雪崩式ブレーンバスターが決まったら相手の位置を動かす必要はない。ヒットすればそのままフォールに移行する。

↑オリエンタルマジックである毒霧。どういう仕組みで霧を吹くのか。そのメカニズムは誰にもわからない……。まったくもって謎である。

↑毒霧で目を潰された相手は、一瞬のあいだ硬直する。すかさず✥+×ボタンを押し、ローリングソバットをぶち込もう。

88
烈
伝
パワー・ウォリアー

SECRET WRESTLER
POWER WARRIOR

コントローラー操作表

ダウンカウンター上限値 300

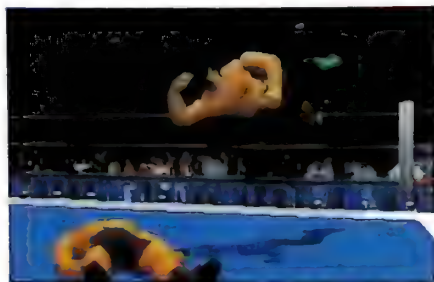
攻撃方法	コントローラー操作	技名	追加動作	ダメージ量	攻撃箇所	攻撃力	カウンター
アピール	L1 or R1	両腕を開いてシャウトする	—	—	—	—	—
近距離攻撃	×　(ノーマル)	張り手	—	20	頭部	腕部20	100%
	×+✣ (ノーマル)	逆水平チョップ	—	25	胴体	腕部25	100%
	×　(グロッキー)	トーキック	—	20	胴体	脚部20	100%
	×+✣ (グロッキー)	ショートレンジラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%
	○　(ノーマル)	ボディスラム	—	20	胴体	胴体5 腕部10 脚部5	100%
	○+✣ (ノーマル)	ブレーンバスター	—	30	胴体	胴体10 腕部10 脚部10	100%
	○　(グロッキー)	リフトアップスラム	—	30	胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✣ (グロッキー)	パワーボム	フォール	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
	△　(ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✣ (ノーマル)	ヘッドロック	—	20	頭部	腕部20	100%
	△　(グロッキー)	ショルダーアームブリーカー	—	25	腕部	腕部25	—
	△+✣ (グロッキー)	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ダッシュ攻撃	×　(ノーマル)	ドロップキック	ダウン	30	胴体	胴体10 脚部20	100%
	×　(グロッキー)	ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
ダッシュ カウンター攻撃	○	逆一本背負い	—	35	胴体 腕部	胴体5 腕部25 脚部5	150%
	△	腕固め	—	25	腕部	腕部25	100%
ロープ カウンター攻撃	×	キチンシンク	ダウン	30	胴体	脚部30	150%
	○	パワースラム	フォール	35	胴体	胴体5 腕部20 脚部10	150%
	△	ヘアハッグ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	100%
リバウンド攻撃	×	ショルダータックル	ダウン	30	胴体	胴体20 腕部10	100%
バック攻撃	×	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	×+✣	延髄ラリアット	ダウン	30	頭部	腕部30	100%
	○	バックドロップ	—	30	頭部 胴体	胴体5 腕部15 脚部10	150%
	○+✣	ブルドッキングヘッドロック	流血	25	頭部	腕部20 脚部5	100%
	△	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	△+✣	スリーパーホールド	—	20	頭部	腕部20	100%
	返し技 (HP多)	フライングメイヤー	—	20	胴体	胴体10 腕部10	100%
	返し技 (HP少)	エルボーバット	流血	20	頭部	腕部20	100%
場外への攻撃	止まって	—	—	—	—	—	—
	走って	—	—	—	—	—	—
ダウン攻撃	× (仰向け)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	× (うつぶせ)	ストンピング	—	20	頭部 胴体 腕部 脚部	脚部20	-10%
	△ (仰向け・頭側)	ストラングルホールドα	—	35	頭部	腕部15 脚部20	—
	△ (仰向け・脚側)	サソリ固め	—	35	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部15	—
	△ (うつぶせ・頭側)	ストラングルホールドγ	—	40	頭部	胴体10 腕部10 脚部20	—
	△ (うつぶせ・脚側)	リバースハーフボストンクラブ	—	25	胴体 脚部	胴体10 腕部10 脚部5	—
トップロープ 上への攻撃	×	ナックルパンチ	—	30	胴体 頭部	腕部30	150%
	○ (前向き)	デッドリードライブ	—	30	胴体	胴体5 腕部25	150%
	○ (後ろ向き)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
トップロープ からの攻撃	× (リング内・立ち)	ダイビングラリアット	ダウン	35	頭部 胴体	胴体5 腕部25 脚部5	100%
	× (リング内・ダウン)	ダイビングエルボードロップ	—	35	頭部 胴体 腕部 脚部	胴体15 腕部20	—
	× (場外)	—	—	—	—	—	—
雪崩式攻撃	○ (フロント)	雪崩式ブレーンバスター	—	40	頭部 胴体	胴体10 腕部15 脚部15	150%
	○ (バック)	雪崩式バックドロップ	—	40	頭部 胴体	胴体15 腕部15 脚部10	150%
串刺し攻撃	×	串刺しラリアット	ダウン	30	頭部 胴体	胴体10 腕部20	100%

健介に眠る潜在能力を引き出す パワーが力を漲らせる

馳とのコンビでIWGPタッグチャンピオンとなるなど、順調な活躍をみせていた佐々木に大きなアクシデントが降りかかった。'91年8月25日、オープンシアターEAST大会で左足腓骨骨折。全治6ヶ月の重傷を負ったのだ。それから10ヶ月後の'92年6月26日、日本武道館大会で復帰したが、まだまだ完全復活とはいかなかった。欠場中、パートナーの馳は蝶野と組んでIWGPタッグ王座を獲得。すぐにチームを再結成できる状況ではない。そんな佐々木に転機が訪れる。セミリタイアしたアニマル・ウォリアーに代わり、ホーク・ウォリアーと組んでニュー・ウォリアーズを結成。パワー・ウォリアーという、もうひとつの自分を手に入れたのである。相手の攻撃に決して倒れず、圧倒的な強さで短時間で勝つ。ウォリアーズのイメージを崩さない闘い方を見事にこなしてみせるパワー。パワーという顔を手に入れたことで、健介自身も大きく成長したのだ。

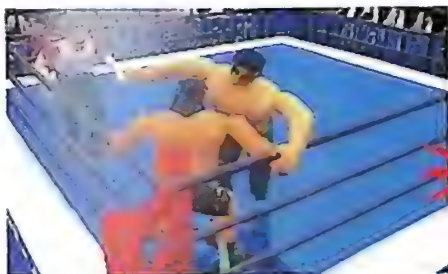
↑軽々と頭上に持ち上げ、無造作に放り投げるリフトアップスラムはウォリアーズを象徴する技だ。筋力が相当ないとできないが、パワーはトレーニング量を倍増し、これをクリアーした。

↑至近距離から腕を叩きつける。パワーのショートレンジラリアットには、フォールを奪うのに十分な破壊力がある。健介のときよりも力強さが増しているように思えるが、気のせいだろうか。

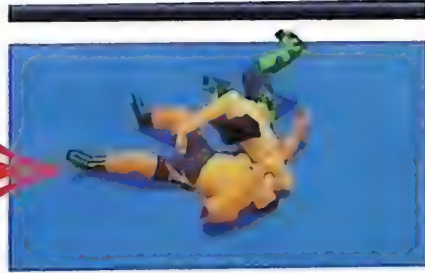
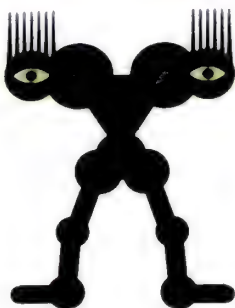
↑背後から飛びつき、顔面をマットにしたたかに打ちつけるブルドッギングヘッドロック。これはパワーの攻撃すべてに言えるのだが、スピードがありながら重い。受けるほうはひとたまりもない。

↑トップロープからヒジを叩き落としていくダイビングエルボードロップ。あらゆる攻撃に「この技で仕留めてやる」という気迫を込めていくパワーのこと。この技の威力も凄まじいものに違いない。

クリティカルコンビネーション

連携パターン	制限時間
串刺しラリアット➡ブルドッギングヘッドロック	5秒以内
ラリアット➡パワースラム	10秒以内
パワースラム➡ストラングルホールドα	5秒以内
パワースラム➡ストラングルホールドγ	5秒以内

基本的には佐々木健介のクリティカルコンビネーションと同じだが、ラリアットからのパワースラムのパターンが増えている。パワフルなラリアットで吹っ飛ばし、パワースラムで叩きつける。とにかく力強い闘い方で、圧倒的な勝利を手中に収めたいものだ。

⬆コーナーポストに振り飛ばして、即座にダッシュ。串刺しラリアットが決まれば相手はうつぶせにダウンする。

⬆うつぶせ状態の相手を起こしてバックを取り、ブルドッギングヘッドロックを。バックを取るときに手間取らないこと。

⬆パワーのラリアットはヒットすれば相手は必ずダウンする。相手を起こし、すぐにロープに飛ばすこと。力強く、そして迅速な行動を。

⬆パワースラムで叩きつけたら、そのまま3カウントを奪うか。自らフォールを解いて、ストラングルホールドに移行してもいいだろう。

田中 秀幸 HIDEYUKI TANAKA

"ケロちゃん"の愛称で親しまれている、田中リングアナウンサー。試合前の口上を始めたのも、派手な衣装を着たのも、元祖はすべてこの人。じつは裸になるとなかなかゴツイいい体格をしているのだが、会場で選手と一緒にトレーニングしたり、ランニングしたりして密かに鍛えているらしい。選手に襲いかかられたときに対処できるようにとの考えからだろうか。『闘魂烈伝』に登場するケロちゃんは、襲いかかられるというよりは、自ら襲いかかっていくという表現がぴったり。レスラーよりも全然強いのだ。

ダウンカウンター上限	600
メインHP	150000
頭部HP	100000
胴体HP	100000
腕部HP	100000
脚部HP	100000

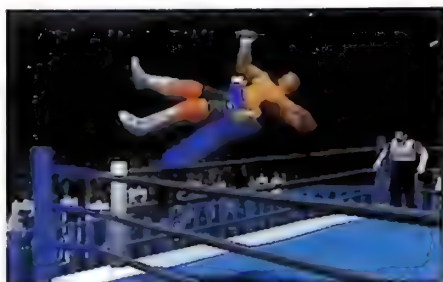
⬆脳天を勢いよく叩きつけるライガーボム。ライガーのよりも痛そうか？

⬆力強く抱きしめるベアハッグ。できることなら掛けられたくない技だ。

↑自らダッシュして見舞う水面蹴り．とてつもなく"使える"技である。

↑相手の不意を突き、ロープカウンターで出すスモールパッケージホールド．

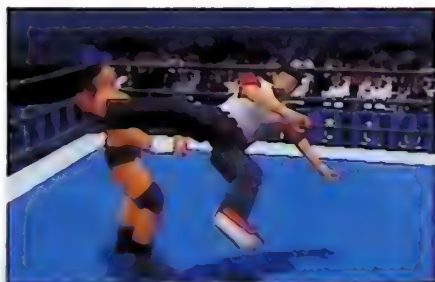
↑卍固め．その威力はアントニオ猪木のものに優るとも劣らないとか．

↑場外へのプランチャスイシーダ．派手な衣装が非常に映える攻撃である．

↑セカンドロープからの雪崩式バックドロップ．リングアナなのに強すぎる．

↑コーナーへ猛然とダッシュして見舞っていく、串刺し袈裟斬りチョップ．

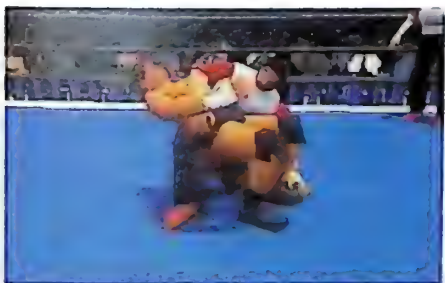
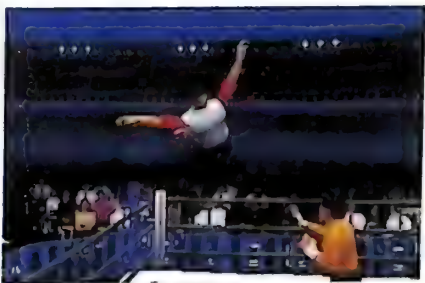
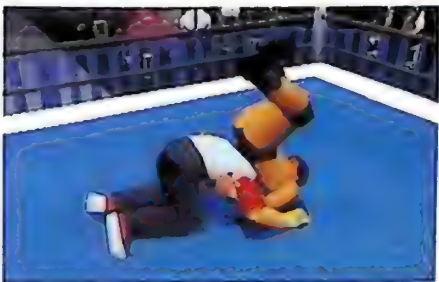
タイガー服部　TIGER HATTORI

新日本のメインイベントを裁くレフェリーが、このタイガー服部。わかりやすく的確なレフェリングは評価が高い。ブレイクの状態になっても、なかなか離れない選手がいる。そんなときの服部レフェリーは凄い。小さな体をレスラーのあいだに強引に割り込ませる。それでも離れなければ蹴りをぶち込んででもブレイクさせる。ファンのあいだでは「じつはタイガー服部が最強なのでは」という噂がささやかれているほど。というのは冗談だが、選手として登場する服部レフェリーは、最強クラスの実力を持っているのだ。

ダウンカウンター上限	550
メインHP	150000
頭部HP	120000
胴体HP	120000
腕部HP	120000
脚部HP	120000

↑相手のアゴを蹴り砕くフライングニールキック。非情な虎らしい攻めだ。

↑足元がふらついた相手に向かってダッシュ。浴びせ蹴りで流血を狙う。

⬆馳よりも力強い感じがしないでもないノーザンライトスープレックス.

⬆ウラカン・ラナ・インベルディダ. 意外なまでに身軽なタイガーである.

⬆相手の腰を容赦なく打ち砕くケブラドーラ·コン·ヒーロ. さすがは非情な虎である.

⬆藤波も使うダイビングボディアタック. どちらが華麗に見えるだろうか.

⬆逆さ押え込み. 見た目が地味な印象のタイガーによく似合う技である.

⬆うつぶせの相手に全体重を落っことすセントーン. ジュニア戦士なのか.

THANK YOU
終

ISBN4-89366-419-0
C0076 P980E
9784893664198
編集制作：(株)アスキー
発　　行：(株)アスペクト
定価980円(本体価格951円)
1910076009809